AMIGA

MAGAZINE

39

MEI / JUNI 1996
ƒ8,50 bfr170

Een 'beeldig' nummer

Vidi Amiga & Graffito24

MainActor Broadcast

Magic Paint Box

CyberVision64

Amiga Surfer Pack

Internet voor iedereen

Amiga Walker

Compact en geavanceerd



AMIGA SYSTEMEN

Amiga CD32	379,-
CD32+SX32+keyb.+muis	995,-
Amiga 1200 v.a.	849,-
Amiga 1200HD v.a.	999,-
Amiga surfer bundels	tel.
Amiga 1200/030, 1200/060	tel.
Amiga 4000(T)040 v.a.	4995,-
Amiga 3000T v.a.	2995,-
1084ST monitor	499,-
1438S multisync	749,-
Commodore 1940/1942	tel.
17" multisync 15-64 kHz	2495,-
(inclusief audio, TVtuner, teletext!)	

VIDEO & GRAPHICS

CDTV PAL genlock	150,-
ED Pluto genlock	995,-
ED Neptun genlock	1395,-
ED Sirius II incl. voeding	1995,-
Framemachine + Prism24	1395,-
GVP IV24 incl. VIU-S	2995,-
GVP TBCPlus timebase	1995,-
Pers. Animation Recorder	tel.
Broadcaster Elite	tel.
komplete video werkstations	tel.
AVideo 12 framebuffer	295,-
AVideo 24 framebuffer	595,-
Picasso-II / Picasso-IV	tel.
CyberVision 64	995,-
EGS 110-24, 4 MB VRAM	2995,-

AMIGA SPARE PARTS

Amiga 500/2000 muis	39,-
Amiga 500/600 keyboard	99,-
Amiga 1200 keyboard	149,-
Amiga 2000 keyboard NL	199,-
Amiga 4000 keyboard italy	99,-
CD32/A4000 kb zwart NL	129,-
voeding A500-1200 3.0A	99,-
voeding A500-1200 4.5A	149,-
voeding A2000/3000	299,-
voeding CD32/SX32 3.0A	150,-
andere Amiga voedingen	tel.
diskdrive A500 intern	99,-
diskdrive A2000/3000 intern	149,-
diskdrive A3/4000 HD int.	349,-
diskdrive 3.5" HD extern	199,-
A500 mainboard (512K)	225,-
A600 mainboard (1 MB)	250,-
A2000 mainboard (6.x)	495,-
A3000/4000 daughterboard	150,-
Gary 5719	39,-
Denise 8362	49,-
Hires Denise 8373	89,-
Paula 8364	49,-
CIA 8520 PGA/SMD	69,-
Agnus 8372A/8375 1 MB	79,-
CPU 68000 8 MHz	29,-
A500 EHBO kit (5719, 8362, 8364, 8371, 8520)	150,-
Kickstart 1.3 ROM	49,-
Kickstart 2.0 ROM	69,-
Kickstart 3.0 ROMs (A1200)	79,-
andere Amiga custom chips	tel.
AmigaDOS 1.3 disks/handl.	79,-
AmigaDOS 2.0 disks/handl.	99,-
AmigaDOS 2.1 disks/handl.	149,-
AmigaDOS 3.1 kompleet	tel.
Amiga technical manuals	tel.

CD-ROM DRIVES

A1200 PowerCD SCSI 2x	499,-
A1200 PowerCD SCSI 3x	649,-
A1200 PowerCD SCSI 4x	729,-
A1200 PowerCD SCSI 6x	949,-
Overdrive Combo v.a.	549,-
Amiga 1241 Q-drive	tel.
CD-ROM IDE intern 2x	129,-
CD-ROM IDE intern 4x	179,-
CD-ROM IDE intern 6x	249,-
CD-ROM SCSI intern 4x	349,-
CD-ROM SCSI intern 7x	549,-
CD-ROM SCSI extern v.a.	299,-
CD-ROM writer v.a.	1995,-

REMOVABLE MEDIA

Zip 100 MB SCSI extern	469,-
Jaz 1000 MB SCSI intern	1049,-
Zip/Jaz cartridge (5+)	39,-/239,-
Syquest EZ135 SCSI extern	549,-
Syquest 88 MB 5.25" SCSI	399,-
Syquest 105 MB 3.5" SCSI	399,-
Syquest 270 MB 3.5" SCSI	699,-
Syquest EZ135 cartr. (5+)	59,-
Syquest 44/88/105 cartr.(5+)	99,-
MO drive 128 MB/40 ms	799,-
MO cartridge 128 MB (5+)	39,-

SCSI HARDDISKS

Quantum 52 MB	199,-
Quantum 85 MB	249,-
Quantum 105 MB	299,-
Maxtor 120 MB	299,-
Quantum 170 MB	325,-
Quantum 270 MB	349,-
Quantum 840 MB	449,-
Quantum 1.1 GB	649,-
Quantum 2.1 GB AV	1399,-
Quantum 4.3 GB AV	2399,-
andere SCSI harddrives	tel.

SCSI CONTROLLERS

Squirrel SCSI A600/1200	199,-
SurfSquirrel	tel.
GVP A4008 (A2-4000)	349,-
GVP A1208 (A1200)	395,-
SCSI behuizingen 3.5/5.25"	199,-
SCSI kabels, terminators	tel.

IDE HARDDISKS

120 MB 3.5"	199,-
850 MB 3.5"	429,-
1280 MB 3.5"	549,-
1700 MB 3.5"	699,-
2500 MB 3.5"	999,-
1080 MB / 8 ms AV 3.5"	1299,-
40 MB 2.5"	149,-
60 MB 2.5"	199,-
80 MB 2.5"	249,-
170 MB 2.5"	299,-
210 MB 2.5"	399,-
540 MB 2.5"	599,-
800 MB 2.5"	799,-
1080 MB 2.5"	999,-
2100 MB 3.5"	1999,-
andere 2.5"/ 3.5" HD's	tel.

TURBOBOARDS

A1220 28 MHz 020, 2 MB	529,-
A1220 28 MHz 020, 4 MB	599,-
GVP A1230-II 40/1	479,-
Blizzard 1230-IV 50/1	549,-
Blizzard 1230-IV 50/4	649,-
Blizzard 1230-IV 50/8	899,-
Blizzard 1260 50/4	1695,-
GVP A530 turbo + SCSI	795,-
A2000 GForce 030 40/0	995,-
A2000 GForce 040 40/4	2695,-
A2000 GForce 060 50/4	2995,-
Fusion-Forty 040 28/4	1995,-
Fusion-Forty 040 28/16	2495,-
Cyberstorm 060 MKII	tel.
A3000 Warp 040/40	2995,-
A4000 Warp 040/060	tel.

(CO)PROCESSORS

68881 20 MHz PGA	50,-
68882 25 MHz PGA	125,-
68882 40 MHz PGA	225,-
68882 50 MHz PGA	275,-
68882 25 MHz PLCC	125,-
68882 33 MHz PLCC	150,-
68882 40 MHz PLCC	195,-
68030 25 MHz PGA	95,-
68030 40 MHz PGA	295,-

GEHEUGEN

A4000 SIMM 32-bit 1 MB	79,-
A4000 SIMM 32-bit 4 MB	199,-
32-bit SIMM 8 MB	399,-
GVP SIMM32 / 1 MB	99,-
GVP SIMM32 / 4 MB	450,-
GVP SIMM32 / 16 MB	1799,-
512 kB voor A500	75,-
1 MB voor A500+/A600	99,-
1 MB voor A590, A2091	125,-
A2000 8 MB kaart, 2 MB	350,-
4 MB ZIP RAM A3000	600,-

COMMUNICATIE

faxmodem V34 (28K8)	499,-
USRobotics / Zyxel modems	tel.
GVP I/O Extender	325,-
AmiTCP 4.2	199,-
A2000 Ethernet kaart v.a.	499,-
Enlan 2.0 netwerk (5-user)	795,-

DIVERSE HARDWARE

tekentableau 10x12 cm	199,-
Wacom Artpad digitizer	425,-
Amtrack prof. trackball	249,-
A3000T tower case CBM	199,-
A3000 tower case Micronik	950,-
SX-1 CD32 expans. system	449,-
CDTV IR muis (draadloos)	69,-
CDTV memory card 64 kB	50,-
CDTV keyboard NL	99,-
Amigis Optolink	tel.
Amigis videoswitchbox	200,-
Amigis MIDI-2 interface	129,-
Aura 12-bit sampler A1200	229,-
Nakamichi hifi soundsystem	399,-
AD516 / Studio16 sampler	3520,-
HP Scanjet+Amiga softw.	1595,-

AMIGA SOFTWARE

Deluxe Paint 4.5	149,-
Deluxe Paint 5	299,-
TVPaint 3.6	1295,-
Photogenics	169,-
GVP CineMorph	99,-
ImageFX 1.5	249,-
ImageFX 2.1	599,-
MainActor Broadcast	549,-
Adorage 2.5	299,-
Monument Titler Designer	549,-
Scala MM 211/300/400	tel.
Vista Pro 3.0	149,-
Lightwave 4.0 PC/Amiga	2109,-
Lightwave instruktietapes	149,-
LightSpeed videomagazine	59,-
Macroform, Impact, Sparks	tel.
Final Copy 2	149,-
MusicX 2.0	199,-
Superbase Personal	95,-
SAS C 6.5 compiler	399,-
DirOpus 5.x	149,-
Diavolo backup software	129,-
Studio 2.0 / Turboprint 4.1	199,-
PhotoworX	199,-
PhotoworX Pro 4.0	299,-
FolioworX PhotoCD player	99,-
AsimCDFS 3.5	199,-
IDE-fix + CacheCDFS	129,-
Aminet 4-11 per CD	35,-
Aminet Set 1 of 2 (4 CD's)	79,-
GoldFish 1, 2 of 3	49,-
Fresh Fish 10	49,-
Gateway 2	29,-
Global Amiga Experience	49,-
Light Rom 1 of 2	89,-
Light Rom 3	129,-
Maxon Cinema 4D classic	99,-
andere Amiga software	tel.

OPRUIMING

Amiga 500, 512 kB	349,-
Amiga 500+ 1 MB	425,-
Amiga 2000 (rev 6.2, 2.0)	695,-
Amiga 2000HD (Kick 2.0, 3 MB RAM, 40 MB SCSI HD)	995,-
Amiga 3000T (25 MHz 68030/882, 5 MB, 700 MB HD)	1995,-
Amiga CDTV	249,-
Amiga RGB monitor v.a.	299,-
diverse IDE harddisks v.a.	95,-
diverse SCSI harddisks v.a.	125,-
GVP SCSI controller	150,-
Comm. A2091 SCSI contr.	195,-
50 MB SCSI hardcard v.a.	349,-
A500/2000 IDE contr. intern	150,-
Comm. A2620 turbo 2 MB	195,-
2286AT kaart 1.2 MB dd	249,-
AMax IV Mac emul. kaart	499,-
Summasketch digitizer A4	399,-
Commodore 2301 genlock	250,-
GLock S-VHS genlock	399,-
8802FMC S-VHS genlock	599,-
Sony laserdisc speler	250,-
hires zwartwit videocamera	699,-
JX100 kleurenscanner A6	399,-
Eureka Communicator 2	99,-
250 diskettes DD (bulk)	75,-
Commodore A4 inkjet	195,-
Canon A3 inkjet printer (inclusief Amiga printsoftware)	250,-
andere occasions etc.	tel.

AMIGIS ✆ 0118-625632

postadres: postbus 3,
4330 AA Middelburg

Prijzen inclusief BTW, exclusief verzendkosten; prijswijzigingen / vergissingen voorbehouden. Prijzen voor removable systemen zijn exclusief cartridge. Levering onder rembours of na vooruitbetaling op Postbank rekening 1619768 (eerst telefonisch reserveren). Opruiming/occasions met 1 maand garantie. Demonstraties, inbouw, afhalen etc. alleen op afspraak. Openingstijden: ma-vr, 10-12 en 14-18 uur.

waarom een diskabonnement?

Een diskette op de omslag van een tijdschrift plakken heeft als belangrijkste nadeel dat de noodzakelijke prijsverhoging ook wordt doorberekend aan lezers die geen prijs op zo'n diskette stellen.
Daarom kiest Amiga Magazine ervoor om haar abonnees als aanvullende service een extra abonnement op de service-diskette aan te bieden.
Bent u abonnee en wenst u ook zo'n diskabonnement?
Stuur dan even een briefkaartje of bel met onze redactie-assistente (079-3610438, op werkdagen tussen 13.00-17.00). Zij zorgt dat u alsnog een acceptgiro krijgt thuisgestuurd. U betaalt *f* 7,50 (150 Bef) per diskette.
Onze redactie-assistente rekent precies uit voor hoeveel diskettes u moet bijbetalen om diskabonnement en bladabonnement precies gelijk te laten lopen.
Heeft u nog geen abonnement? Dan is de mogelijkheid om een blad met diskette in de bus te krijgen misschien nèt het duwtje dat u nodig had.
Voor een abonnement inclusief diskette betaalt u *f* 89,- (*f* 44,- + *f* 45,-).

Maak *f* 89,- over op
postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Voor België:
Maak 1780 Bef over op
postcheque rekening 000-1600488-85
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Nederland

uitpakken

Bij het samenstellen van de service-diskette ontdekken we vaak zoveel leuk materiaal, dat we meer dan één megabyte op het schijfje moeten persen. Dat doen we via een compressieprogramma. U kunt dus nog niet direkt met de programma's op de disk aan de slag, maar u moet ze eerst 'uitpakken' op twee andere schijven. Dat is heel erg makkelijk.
Zet eerst het schuifje op de service-diskette op op 'beveiligd tegen schrijven' (u kunt dan door het gaatje heenkijken).
Zo kan er niets met de informatie op de service-diskette gebeuren. Gaat er iets mis, dan probeert u het gewoon nog eens.
Op de service-diskette treft u drie belangrijke ikonen aan. Ten eerste een tekstbestand waarin het één en ander over de diskette verteld wordt.
Daarnaast twee ikonen die de samengeperste gegevens vertegenwoordigen.
Het enige dat u hoeft te doen is met de muis op zo'n ikoon klikken en even later een lege diskette in de diskdrive plaatsen. Zo maakt u in een ommezien twee diskettes propvol software aan.

Verderop in dit nummer vertellen we u alles over de 'Walker'. Met deze revolutionaire nieuwe Amiga hoopt AT de door de Commodore-malaise veroorzaakte opgelopen achterstand in één klap ongedaan te maken. De inhaalrace lijkt zelfs uit te monden in een voorsprong: het prototype van de Walker is zó modern dat er standaard niet eens een diskdrive in zit. Te antiek. Innoverend, maar hoe moet het dan met onze servicedisk? Zeg AT, stop die drive eens gauw terug! Nu kan het nog...



X-Trash

Een freeware vuilnisbak-vervanger, die heel wat meer in zijn mars heeft dan de standaard Trashcan van de Workbench. Hiermee bepalen we precies wat we waar weggooien en wanneer.

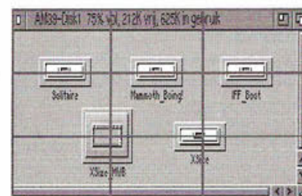


IffBoot

In Muizenissen leest u dit keer alles over het 'autostartend' maken van diskettes. Dat ging Dick Vermaas echter nog niet ver genoeg. Nee, tijdens het laden van zijn disk moest er ook nog een mooi plaatje in beeld verschijnen. Dat lukte hem uiteindelijk met IffBoot. De bijbehorende IFF-jes staan te boek als 'collectors items'.

Mammoth Boing!

De demo Boing (de originele of een van de vele kopieën) kent u waarschijnlijk nog wel. Het rood-wit geblokte balletje baande zich al stuiterend een weg naar alle uithoeken van uw monitor. Mammoth Boing doet het kunstje nog eens dunnetjes over, maar pakt het allemaal 'ietsjes' groter aan.



X-Size

Dit utility verleent de Amiga-desktop onvermoede mogelijkheden op het gebied van venster-management. Net als op zware werkstations laten Workbench-windows zich met X-Size in alle richtingen uitrekken, als waren ze van rubber.



Solitaire

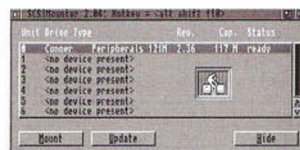
Een variant op het aloude, hersenbrekende bordspel. Solitaire telt 32 steentjes en 33 lege vakjes. Spring telkens verticaal of horizontaal 'over' een ander blokje en zorg ervoor dat er uiteindelijk slechts één steentje in het midden overblijft. Onmogelijk? Kijk dan maar eens goed naar de ingebouwde demo.

Amiga Workstation

Ook zo uitgekeken op het zwarte scherm dat de Amiga tijdens het 'booten' ophoest? Dan is het tijd om Amiga Workstation te installeren. Met dit programma verwelkomt de machine ons tijdens het opstarten met een professioneel plaatje, waarin we meteen de specificaties van de desbetreffende Amiga (plus tijd en datum) kunnen aflezen.

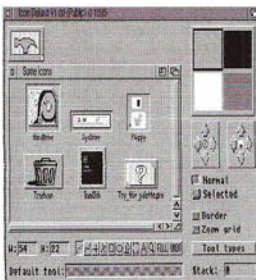
SCSI-Mounter

Het 'mounten' van een SCSI-apparaat wil nog wel eens problemen opleveren. 'Plug and Play' is er nog altijd niet helemaal bij, zelfs niet op systemen die dat nochtans wel beweren. Ook de Amiga heeft sterkere punten. Probeer maar eens een 'removable' te mounten als er tijdens het 'booten' geen cartridge aanwezig is. Dat gaat niet altijd goed. Tenzij u SCSI-mounter gebruikt!



FW_Tables

Een krachtige ARexx-macro voor bezitters van de tekstverwerker FinalWriter. Het script creëert binnen enkele seconden tabellen waarvan hoogte en breedte variabel zijn. Aangezien FinalWriter geen tabellen ondersteunt, bespaart deze macro u veel tijd en frustraties.



Icon Deluxe Public

Het Workbench-programma Icon Edit nodigt niet echt uit tot veelvuldig gebruik. Het werkt wel naar behoren, maar zit wat krap in de opties. Icon Deluxe Public daarentegen biedt heel wat meer. Een aanzienlijk groter arsenaal tekengerei, de mogelijkheid om een ikoon meteen wat Tool types of een stack-waarde mee te geven en een groter werkveld (tot 400 x 400 pixels) illustreren de toegevoegde waarde.

Let op: onze drukker in Zwolle doet Amiga Magazine op de post. De diskettes versturen wij vanuit Zoetermeer. Klim dus niet meteen in de telefoon als u blad en disk niet precies op dezelfde dag in de bus vindt!

colofon

AMIGA MAGAZINE
is een uitgave van
Uitgeverij Divo
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Tel. 079 - 3610 438
Fax. 079 - 3617 810
BBS. 079 - 3618 821

HOOFDREDACTEUR
Michel van der Ven

REDACTIE
Jan van Die
Ruud Dingemans
Bert Rozenberg

ABONNEMENTEN
Petra Biegstraaten
Elke werkdag vanaf 13.00 uur

ADVERTENTIE-EXPLOITATIE
Jan van Die
Tel. 079 - 3610 438

MEDEWERKERS
John Beek
Kees de Boer
Joost Brugman
Stefan Dölcken
Siem de Jong
Jeroen Oudejans
Mark Reijnders
Willem Schaaij
Stefan Siemen
Adriaan Stoffelsz
Thomas Tavoly
Marco Tibben
Dick Vermaas
Edmund Vermeulen
Erik Visser

VORMGEVING
Paul Bloemers
Jurriën van den Herik
Olivier Ruit

ABONNEMENTEN
Abonnement (6 nummers)
f 44,- Maak het verschuldigde abonnementsgeld over naar postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten twee maanden voor het verstrijken van het abonnementsjaar schriftelijk ingediend worden.

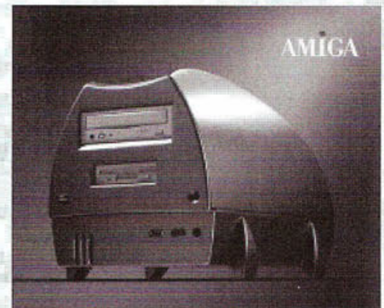
DRUK
Tijl, Zwolle
038 - 4275 275

VERSPREIDING
Nederland:
Betapress, Gilze
0161 - 457 800
België:
Imapress, Turnhout
Tel. 014 - 42 38 38.

COVER
Kees de Boer









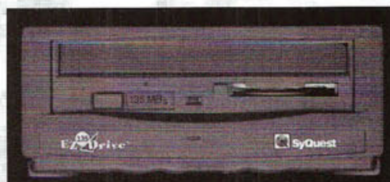


houd

MOOIE TIJDEN OP HERHALING

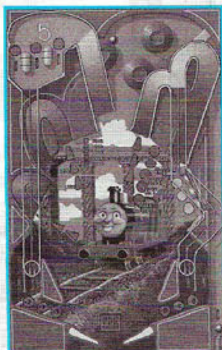
Al 'zappend' kwam ik enige tijd geleden terecht bij Studio Sport, waar net een voetbalwedstrijd was begonnen. Twintig mannetjes, de helft in een roodwit tenuetje gehuld, renden van de ene naar de andere kant van het veld. De beide keepers sloegen het geheel enigszins werkloos gade. In de ene goal stond Stanley Menzo. 'Speelt die weer bij Ajax dan?', dacht ik. 'Wat is er met Van der Sar gebeurd?' Enkele tellen later begreep ik er al helemaal niets meer van. Achter de netten van Menzo ontwaarde ik een groot reclamebord met een tekst waarvan ik zowaar een brok in de keel kreeg: 'Commodore Amiga'. 'Commodore? Wat krijgen we nu? Weer een overname? Aaarghh, Amiga Magazine ligt al bij de drukker. Stop de persen!'
Ik had de hoorn al in de hand toen Kees Jansma interrumpeerde en de volgende verlossende woorden sprak: 'Mooie beelden van Ajax uit 1989. Maar hoe zit het met het Ajax van nu?' De regie in Hilversum schakelde over naar het heden: weg Menzo, weg Amiga-reclameborden, weg nachtmerrie.
Tja, dat waren nog eens mooie tijden. Overal kwam je de Amiga tegen. Die publiciteit legde de machine allerminst windeieren (wie heeft z'n Amiga niet eind jaren tachtig gekocht?). De omstandigheden dwongen Commodore enkele jaren geleden echter flink te snoeien in het reclamebudget. De schijnwerpers gingen uit en kort daarna liep het, zoals we allemaal weten, helemaal mis. Escom staat nu voor de zware opdracht de bekendheid van de Amiga te herstellen. Want daar - en nergens anders - begint het succes, èn continueert het. Waarom anders trekt 'die andere' cola-fabrikant drie ton uit om een Concorde blauw te schilderen, en opnieuw drie ton om 'm na drie maanden weer terug in zijn originele staat te brengen? Precies.
De eerste initiatieven van Escom zijn veelbelovend. Zo zal in thuismarkt Duitsland elke vestiging van McDonald's de komende weken worden opgesmukt met heuse Amiga-posters. Escom meent zich op die manier temidden van de doelgroep te nestelen. Of iedere 'Amigaat' zich te buiten gaat aan 'fast food' weet ik niet, maar dàt Escom via deze weg een groot publiek bereikt staat vast. Het voornemen om Amiga-commercials op de Duitse bioscoopganger af te vuren draagt daar eveneens aan bij. Vanzelfsprekend wacht Escom eerst af of deze campagnes net zo succesvol zijn als die van destijds, alvorens ze internationaal te lanceren. Maar met produkten als de Amiga Surfer en de nieuwe modulaire Walker (zie enkele pagina's verderop) moet dat gewoon lukken. Oh ja, Escom. Wij Nederlanders zijn nogal een gehaast volkje. Hangen jullie ook een paar posters op bij de 'Drive Thru'?

Michel van der Ven
hoofdredacteur





en

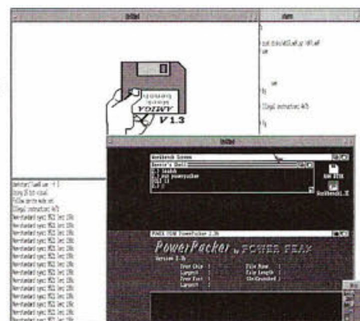




nieuws

Duitse hobbyprogrammeur zorgt voor emulatie-sensatie

AMIGADOS OP PENTIUM EN POWERPC



Het nabootsen van een Amiga op andere computers gold lange tijd als vrijwel onmogelijk. Begin dit jaar ontkrachtte de Duitse programmeur Bernd Schmidt deze stelling. Met zijn 'Unix Amiga Emulator' (afgekort UAE) produceerde hij de eerste werkende Amiga-nabootser ter wereld. Het pakket emuleert een A500, inclusief de 68000-processor en de oude OCS-chipset. Ondanks zijn nog jonge leeftijd maakt UAE het mogelijk om Amiga-software te draaien op vrijwel elke moderne computer - van Pentium tot PowerMac. Tijdens het schrijven van dit nummer is V0.4 de meest actuele versie. Deze kenmerkt zich vooral door een gebrek aan snelheid; zelfs op een heel snelle Pentium of PowerPC-processor ligt het tempo lager dan dat van de originele A500. Deze traagheid is verklaarbaar door de hoeveelheid hardware die de emulator nabootst. Naast de 68000-processor dient UAE ook gecompliceerde chips als Agnus, Paula en Denise in software na te doen. Daar staat tegenover dat de emulatie nu al uitermate accuraat werkt. Zelfs enkele demo's en spellen (normaliter de laatste programma's die lopen op een emulator) krijgen we middels UAE aan de praat. Het onder Linux ontwikkelde pakket werkt met behulp van de originele Amiga-systeemsoftware, in de vorm van ROM- en diskfiles. Daarbij slikt het programma alle Kickstart-versies van 1.3 tot en met 3.1.
De ontwikkeling van UAE staat nog in de kinderschoenen. Het programma is echter geschreven in C en uitgebracht als freeware. Daardoor kan elke programmeur de broncode van de emulator zelf verbeteren en uitproberen. In een later stadium hopen we nog eens terug te komen op de ontwikkeling van UAE.
Inlichtingen: **http://www-users.informatik.rwth-aachen.de/~crux/uae.html**

FREEWHEELEN MET DE AMIGA

De prijskaartjes van de Logic 3 FreeWheel joysticks zien er sinds kort heel wat rooskleuriger uit. Deze 'lolknuppels' zijn uitgevoerd als stuur, maar hebben geen 'voetstuk'. De gebruiker dient het stuur gewoon in de lucht te houden. Alle bewegingen (draaien, kantelnaar voren/achteren) worden vervolgens nauwkeurig geregistreerd. Dat gebeurt aan de hand van een kwikreservoirtje in de joystick. De FreeWheel Digital kost *f* 59,- en leent zich voor alle spellen die ook met een normale joystick werken. Voor de 'Analogue' tellen we een tientje meer neer. Deze bewijst zijn kunnen vooral bij flight simulators en race-spellen als Formula One Grand Prix.
Inlichtingen: Computer City, telefoon 010-4517722.

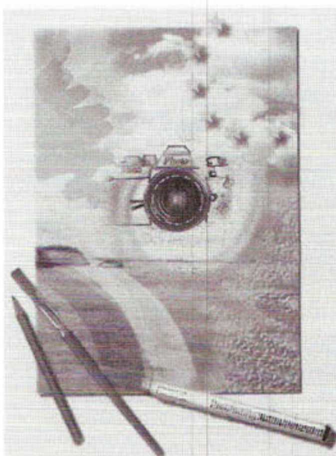
PRIJSDALING MASTER-ISO

In verband met de sterk toegenomen belangstelling voor cd-recording (het opnemen van cd's) heeft AsimWare besloten om de prijs van haar Amiga cd-rom 'mastering'-pakket MasterISO fors te verlagen. We betalen nu minder dan de helft van de oorspronkelijke prijs. Verder verbeterde AsimWare de mogelijkheden van het programma. Zo ondersteunt de recentste versie (1.23) diverse nieuwe cd-rom writers. MasterISO verwisselt voor *f* 499,- (incl. btw) van eigenaar. Voor een bundel inclusief het pakket AsimCDFS 3.5 betalen we *f* 599,-. Inlichtingen (ook over de systeemeisen voor cd-rom recording): Amigis, telefoon 0118-625632.

NIEUWE PAKKETTEN VAN BBS DE SAEN

Voor gebruikers van het tekenpakket Personal Paint ontwikkelde BBS de Saen een speciaal pakket, waarin we onder meer een Nederlandstalige PP-cursus en veel extra programma's terugvinden. De set kost *f* 49,95.
Verder brengt het bedrijf binnen enkele weken het pakket 'Magic Books' op de markt. Het bestaat uit de Nederlandse handleidingen van de programma's uit de Magic Bundel, waaronder DataStore, Photogenics, WordWorth, Organizer, Whizz en Pinball Mania, alsook een aantal utility's. De prijs: *f* 54,95.
Een ander project waar BBS de Saen momenteel aan werkt, heet 'Scala MM300 in de praktijk'. Behalve de complete Nederlandstalige uitleg over dit multimedia-programma bevat deze kit (*f* 50,-) vele leeropdrachten, oefeningen, extra backgrounds en symbols.
Inlichtingen: BBS de Saen, telefoon: 075-6166762.

PHOTOGENICS 2 OP CD-ROM



Het is de eerste keer dat we het in Amiga-land tegenkomen: het grafische programma Photogenics groeit in editie twee dermate uit zijn floppy-jasje dat uitgever Almathera het pakket op cd-rom moet uitbrengen. Waarschijnlijk redeneert men dat deze software voor de zogeheten professional bestemd is die toch wel over een cd-romspeler beschikt. Volgens ons gaat het Almathera klanten kosten, maar wie zijn wij?
Veroorzakers van de groeistuipen zijn opties om zaken middels ARexx te automatiseren (waardoor bijvoorbeeld een koppeling met Lightwave tot de mogelijkheden behoort), ondersteuning van IFF Anim-bestanden, talloze nieuwe effecten (radial blur, warp, histogram, 3D rotate, 32-bit fractal generator), virtuele buffers om met bestanden te werken die niet in het geheugen passen, online help via de bijgesloten AWeb-browser en uiteraard honderden plaatjes, fonts en dergelijke. Photogenics 2 gaat ongeveer honderd pond kosten. Geregistreerde gebruikers betalen vijfenveertig pond, behalve als ze slechts over de 'lite' versie 1.2SE beschikken. Dan kost de cd zestig pond. Inlichtingen: Almathera (E), telefoon: 0044-181-6870040.

VIScorp wil Amiga Technologies overnemen

Amiga Technologies krijgt waarschijnlijk een andere eigenaar. Escom staat niet onwelwillend tegenover het voorstel van het Amerikaanse VIScorp, fabrikant van interactieve 'set-top' televisie-systemen, om AT over te nemen. Beide bedrijven ondertekenden reeds een intentieverklaring. De produktie en ontwikkeling van Amiga's zou niet in gevaar komen.
De intentieverklaring vermeldt dat VIScorp bij een eventuele transactie zowel Amiga Technologies als het intellectuele eigendom van het voormalige CBM in haar bezit krijgt. De Commodore-handelsmerken maken geen deel uit van de overeenkomst. Met de 'deal' is een bedrag van circa $ 40 miljoen gemoeid. Escom telde een jaar geleden overigens slechts een kwart van dat bedrag neer. De Raden van Commissarissen van Escom en VIScorp moeten hun goedkeuring nog uitspreken over de acquisitie.

TOEGEVOEGDE WAARDE

"De voorgenomen aankoop maakt onderdeel uit van VIScorp's strategie om marktleider te worden op het gebied van ITV (Interactieve TV)" , zegt VIScorp-topman William Buck. "Het maakt ons eigenaar van het geestelijke Amiga-eigendom, dat we al gedeeltelijk toepassen in onze 'set-top' box, het Electronic Device (zie ook AM 38, redactie). Verder kunnen we dankzij deze transactie gebruikmaken van AT's verkoop- en distributiekanalen." Het ITV Device waarin VIScorp de Amiga-technologie wil toepassen, moet zaken als het versturen en verzenden van faxen en e-mails, het benutten van pay-per-view-mogelijkheden en toegang tot online services als Internet binnen handbereik van de thuisgebruiker brengen.
Escom reageerde bij monde van Helmut Jost (45), die begin april algemeen directeur Manfred Schmitt opvolgde. We kennen Jost vooral van de functies die hij bij Commodore vervulde: managing director van Commodore GmbH en internationaal vice-president. "VIScorp heeft een heldere kijk op de potentiële betekenis van de Amiga-technologie voor ITV-toepassingen", stelt hij. Escom verwacht bovendien dat VIScorp de Europese verkoop van populaire modellen als de A4000T en de A1200 continueert en tevens doorgaat met de ontwikkeling van nieuwe Amiga's.
AT-woordvoerder Gilles Bourdin liet weten: "VIScorp is wel degelijk van plan de Amiga in produktie te houden. De overname zal dan ook weinig veranderingen met zich meebrengen voor Amiga Technologies, dat overigens gewoon in Duitsland gevestigd blijft".

KILLER AMIGA

In een eerste reactie stelde Carl Sassenrath, ontwerper van Amiga Exec en 'director of software' bij VIScorp, de Amiga-aanhangers gerust: "Het zijn allemaal Amiga-liefhebbers hier (Chicago, redactie). In tegenstelling tot Escom, zelfs in tegenstelling tot Commodore, werkt er bij de ontwikkelingsafdeling van VIScorp niemand met een IBM pc-achtergrond. Vanaf het begin zijn we allen 'Amigans'. Ik ben dan ook niet van plan de Amiga de nek om te draaien. Integendeel, ik verkeer in de hoop een 'killer Amiga' te bouwen".
Petro Tyschtschenko, president van Amiga Technologies, verheugt zich op de samenwerking vanwege de toegevoegde waarde van VIScorp's Research and Development-afdeling.
Voor actuele informatie:
Amiga Technologies: **http://www.amiga.de**
VIScorp: **http://www.vistv.com/**

VIScorp
VISUAL INFORMATION SERVICE CORP

Probleempje met Q-DRIVE 1241

Wegens moeilijkheden met de strenge stralingsnormen zal AT's Q-Drive 1241, de quadspeed cd-romspeler met pcmcia-aansluiting voor de A1200, nog eventje op zich laten wachten. Doordat het apparaat net als de A1200 voor een groot deel uit plastic bestaat, valt de Q-Drive maar nèt binnen de normen. Er ontstaan echter problemen zodra men de nieuwe cd-romspeler en de A1200 aan elkaar koppelt. Dan treedt blijkbaar een potentiaalverschil tussen de GND-signalen van beide apparaten op, waardoor de totale 'setup' de normen plotseling wel overschrijdt. AT verwacht het ongemak in minder dan een maand uit de wereld te helpen. De Q-Drive 1241 zal dan ook spoedig overal te koop zijn.



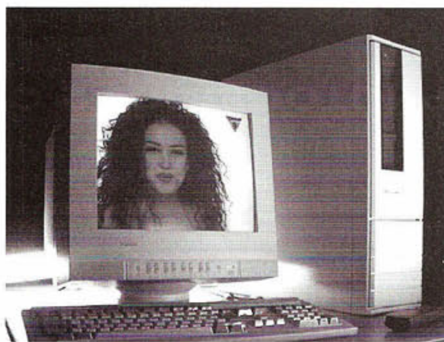
OPROEP AMIGA-CLUBS

In een van de volgende nummers van Amiga Magazine willen we een overzicht plaatsen van alle (of tenminste zoveel mogelijk) Amiga-clubs in Nederland en België. We overwegen zelfs een kalender op te nemen waarin u alle belangrijke Amiga-evenementen in de lage landen kunt terugvinden. Een dergelijke hoeveelheid informatie verzamelen lukt natuurlijk alleen met uw hulp. Organiseert u evenementen (van serieuze programmeeravonden tot demo-party's), of maakt u deel uit van een Amiga-club? Geef ons dan even een schriftelijk seintje. Ons adres vindt u in het colofon.

ELECTRONIC DESIGN PLUTO GENLOCK

De nieuwe Pluto genlock volgt de bekende YC-genlock van electronic-design op. Het apparaat telt alle mogelijkheden van de 'YC', zoals composiet en S-VHS video in/uitgangen, verschillende key-opties, (cross-) fading en een video enhancer met regelknoppen voor kleur, contrast en helderheid. De Pluto biedt echter een aanzienlijk betere videokwaliteit dan zijn voorganger. De moderne behuizing is geheel in de stijl van de Neptun en Sirius II genlock.
Bij toepassingen die geen genlock vereisen (DTP, tekstverwerking) kan de gebruiker de Pluto standby zetten. Het beeldsignaal van de Amiga gaat dan rechtstreeks en ongewijzigd naar de monitor, zonder dat we het apparaat moeten verwijderen. In combinatie met een Pegasus respectievelijk een Mac-Picasso kaart werkt de Pluto ook samen met pc's en Macintoshes. De kostprijs van deze nieuwkomer bedraagt f 995,-.
Inlichtingen: Amigis, telefoon 0118-625632

17 INCH MULTIMEDIA MONITOR



Amigis levert een nieuwe 17 inch (43 cm) multisync monitor die helemaal is aangepast voor gebruik met de Amiga. Het beeldscherm werkt met vrijwel alle Amiga ECS/AGA-schermformaten (zoals PAL, NTSC, VGA, Multiscan, Super72 en Euro72), de-interlacers en grafische kaarten. De monitor ondersteunt resoluties tot 1024 x 768 pixels bij 80 Hz. De gebruiker kan de weergave op een groot aantal punten aanpassen, zodat het beeld te allen tijde optimaal (en meestal volledig schermvullend) blijft.
De monitor is bovendien voorzien van stereo luidsprekers en een ingebouwde televisie-tuner met teletekstdecoder.
Inlichtingen: Amigis,
telefoon 0118-625632

BRIEVEN



REGISTREREN ZINLOOS?

Ik ben in het bezit van een A4000/040 met 14 Mb geheugen en een bescheiden 340 Mb harddisk. Verder heb ik een cd-rom speler en een Picasso-II videokaart met 2 Mb in de machine zitten. Ik ben een fanatieke 3D'er, om het zo maar uit te drukken. Real3D versie 1.4 en 3.3 en Imagine 3.0 zijn origineel aangeschaft evenals TVPaint 3.0 en ADPro 2.3 om de gerenderde plaatjes te bekijken en te bewerken. Animaties in 24-bit bekijk ik via MainActor. Verder maak ik gebruik van Powerfonts (zet scalable fonts om in Real3D objecten), DirOpus 4.0 en DPaint IV. Cygnus ED gebruik ik onder andere om cursussen en workshops voor Real3D te schrijven.
Van *al* deze software (met uitzondering van Imagine) heb ik netjes de registratiekaart ingestuurd. Dan verbaast het mij dat *geen* van de software-distributeurs de moeite neemt om de geregistreerde gebruiker op de hoogte te houden van upgrades en bug-fixes.
Waarom stuur je zo'n kaart dan eigenlijk in? De registratiekaart van DirectoryOpus 4.0 kwam als onbezorgbaar retour! Ik weet inmiddels dat DPaint niet verder ontwikkeld wordt; registreren heeft volgens mij dan ook weinig zin.
Doordat ik toevallig een contact heb bij Activa International weet ik dat er diverse ontwikkelingen gaande zijn voor Real3D (versie 3.5 is onderweg, terwijl er hard gewerkt wordt aan een versie 4.0 voor de professionele markt). Maar van RealSoft heb ik nooit wat gehoord.
Van TVPaint moest ik uit 'de bladen' vernemen dat er een versie 3.599 beschikbaar is. Activa International heeft het produkt uit het assortiment gehaald en wat er met mijn registratiekaart gedaan is, wil ik niet eens meer weten. Ik kan de upgrade *kopen* bij 3-Gitaal. Die kost *f* 195,- exclusief BTW. Het 'leuke' is dat TVPaint versie 3.599 alleen nog maar werkt wanneer Cybergraphics (kosten *f* 100,-) geïnstalleerd is. Deze aanschaf wordt je dus voor het gemak maar opgelegd. Ik heb Cybergraphics besteld en ontvangen (versie 2.1), maar kreeg het in eerste instantie niet goed aan de praat. Het een en ander heeft te maken met files die zich in de WB-Startup lade bevinden en libs voor de Picasso, waarmee het installatie-script van Cybergraphics niet overweg kan. Daarover staat overigens niets in de 'documentatie' die bij de software geleverd wordt.
Kortom: ik merk dat registreren van software helemaal geen zin heeft. Ik vind dat heel erg vervelend, aangezien de software vaak niet goedkoop is en je er niets extra's voor terug krijgt! De registratiekaarten van mijn cd-rom speler, Personal Suite (van Cloanto), Cybergraphics en andere commerciële software stuur ik niet eens meer in.
De slechte communicatie met de softwareleveranciers en het gerommel met de registratiekaarten werken volgens mij het kraken en kopiëren van software in de hand (geen dongle en vaak de nieuwste versies). Dat vind ik een slechte zaak. Wat is jullie mening in deze?
Rond oktober 1995 lees ik in de diverse bladen goede berichten over de Cyberstorm 060 turbokaart. Ik had wat gespaard en een snellere machine is met renderen nooit weg, dus ik bestel die kaart in oktober. Ik wacht nu nog steeds (op het moment van schrijven al 20 weken). Is dit een normale levertijd, of heb ik het geluk met een uitzonderingssituatie te maken te hebben?
Om positief af te sluiten: ik ben blij dat Amiga Magazine de Commodore-crisis heeft doorstaan en de Amiga-gebruikers nog regelmatig voorziet van goede informatie over de Amiga en aanverwante zaken. Een hogere verschijningsfrequentie zou ik overigens best waarderen.
Robert den Broeder, Koog aan de Zaan

AM *Veel van de door u aangehaalde zaken hebben te maken met de (ten opzichte van de pc) beperkte en specialistische markt waarop de Amiga zich manifesteert. Ook de crisis rondom Commodore heeft haar steentje bijgedragen. Elke onderneming, dus ook softwarehuizen, hebben één belangrijk doel: winst maken (hoewel tijdens de Commodore-crisis de meesten al genoegen namen met 'overleven'). Dit betekent dat uitgaven in verhouding dienen te staan tot de inkomsten.*
Verschillende van de programma's die u noemt zijn ontwikkeld tijdens de hoogtijdagen van de Amiga. In die periode kon elke fabrikant rekenen op een flinke afzet. De meeste hebben hun marketing- en support-strategieën op deze afzet afgestemd.
Er zijn twee manieren om met registratiekaarten om te gaan: het ene softwarehuis laat het beheer over aan de distributeurs in de verschillende landen, het andere doet het zelf. Aan beide opties kleeft een nadeel dat met name naar boven komt als de markt 'inzakt'. In sommige gevallen stopt de lokale distributeur met de verkoop van de software (zoals u beschreef bij TVPaint). Het 'overdragen' van de registratiekaarten vindt dan vaak niet plaats. Als de (veelal buitenlandse) fabrikant de registratie zelf ter hand neemt, schrikt hij vaak terug vanwege de hoge kosten: een update-maling vanuit Amerika naar klanten in Europa is niet goedkoop. De situatie die u beschrijft is zeker niet goed te praten, maar vanwege de ingezakte markt ook niet onverklaarbaar.
De kop laten hangen (de kaarten niet meer insturen) lijkt ons niet de juiste weg. Nu Amiga Technologies steeds vaker laat zien de Amiga daadwerkelijk een nieuw leven te geven, is steun van de gebruikers meer dan welkom. Het insturen van registratiekaarten is één manier om die steun te betuigen. Daarnaast kost het niet meer dan een postzegel: baat het niet, dan schaadt het niet.
Over de levertijd van de Cyberstorm turbokaart kunnen we geen uitspraak doen. De redactie van Amiga Magazine probeert de ontwikkeling van dergelijke nieuwe technologie op de voet te volgen. Hierdoor treft u onze ervaringen vaak al aan voordat dergelijke produkten in grote getale beschikbaar zijn. Of 20 weken lang of kort is, hangt af van wat uw leverancier u voorgespiegeld heeft.

EZ DRIVE ALLEEN VOOR APPLE?

Mijn computer-configuratie is momenteel: A500 Plus, 2 Mb chip-RAM, GVP A530 met 4 Mb geheugen en 120 Mb harde schijf met SCSI II-controller. Volgens testen in verschillende bladen zou het geen probleem mogen zijn een SyQuest EZ Drive aan te sluiten (alleen een SCSI-poort is vereist). Nu heb ik dit apparaat kunnen testen en wat blijkt: mijn harde schijf boot niet meer zodra ik dit apparaat aansluit.
Ik ben niet de enige Amiga-fanaat met dit probleem. Veel SCSI-controllers voor de Amiga werken niet met de EZ Drive. Ook de ZIP-Drive geeft dit probleem met mijn SCSI-controller. Kan het zijn dat deze apparaten alleen voor Apple computers ontwikkeld zijn? Hebben jullie een verklaring voor dit probleem?
Stefaan Weckhuyzen, Aarschot

AM *De meeste SCSI-problemen vinden hun oorzaak in de afwezigheid of verkeerde plaatsing van de zogenaamde afsluitweerstand (terminator). Een SCSI-keten dient altijd aan twee zijden afgesloten te worden. Bij SCSI-controllers met één aansluiting vertegenwoordigt de controller zelf één van de uiteinden van de keten. Deze is dan ook normaal gesproken van een afsluitweerstand voorzien. Het andere einde van de SCSI-keten wordt bepaald door de aangesloten apparaten. Op het moment dat we een nieuw apparaat toevoegen, dienen we er goed op te letten dat de afsluitweerstand uitsluitend op het laatste apparaat zit. Bij externe*

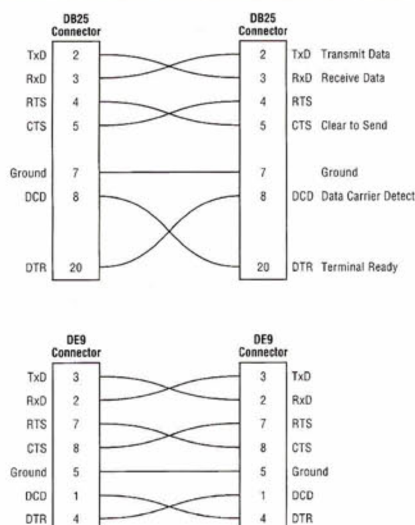
SCSI-apparaten doet u er goed aan de afsluitweerstanden te verwijderen en gebruik te maken van een losse SCSI-terminator. Deze is makkelijk te verplaatsen, zodat het toevoegen en verwijderen van apparaten een stuk eenvoudiger wordt.
Een tweede oorzaak van SCSI-problemen is in de bekabeling te vinden. Met name als we de lengte van de SCSI-keten uitbreiden, wordt de kwaliteit (en lengte) van de gebruikte kabels een stuk belangrijker.
Verder dient u erop te letten dat het zogenaamde SCSI-id van het toegevoegde device niet reeds in gebruik is. Als twee apparaten hetzelfde nummer hebben, functioneren ze beiden niet meer.
De EZ-135 drive werkte bij ons goed op de Amiga (zie test) en is net als de ZIP-drive zeker niet alleen voor de Macintosh gemaakt.

FLOPPY NETWERK

Laat ik maar met de deur in huis vallen: ik ben abonnee geworden omdat ik de combinatie van tijdschrift, BBS en servicedisk ijzersterk vind. Vanwege een probleem met het gebruik van mijn Amiga zou ik jullie eens willen raadplegen.
Daar ik ook in het bezit ben van een pc 486/33 met cd-rom drive, is het meer dan logisch dat ik de onuitputtelijke bron van clipart en andere datafiles uit de pc-wereld op mijn Amiga gebruik. Dit betekent dat ik met floppy's aan de gang ga of beide computers serieel of parallel met elkaar verbind.
Op het Amiga Magazine BBS staat PC2Amiga, een programma dat beide systemen via een nulmodemkabel kan verbinden. Nu weet ik dat er verschillende versies van zo'n kabel bestaan (3-, 5- en 7-draads). Alle drie zijn ingezet. De pc wilde nog wel via een zogenaamde upload op de laagst mogelijke snelheid ASCII-bestanden op de Amiga toveren. De Amiga vertikt het echter om iets op het pc-scherm te zetten. Voorlopig maar weer met floppy's verder...
Als alternatief bestelde ik servicedisk 37. Hierop staat namelijk het programma X-par. Daar ik met de geïnstalleerde Multiface III-card toch over een extra parallelpoort beschik, leek dit de juiste oplossing.
Na een handmatige installatie (het installscript ontbrak) op zowel de Amiga als de pc, bleek ook deze oplossing niet te functioneren.
Hoe moet ik nu verder? Wellicht dat Dick Vermaas zo'n ultieme uitdaging eens wil beschrijven in zijn overigens fantastische Muizenissen?
Theo Henrichs, Huizen



Dick heeft jaren geleden het besluit genomen zijn gezin te beschermen tegen pc's. Hoewel hij op zijn werk gedwongen wordt ermee te werken, lijkt het niet waarschijnlijk dat hij er zelf ooit een aanschaft. Twee computers via een nulmodemkabel koppelen is overigens niet zo moeilijk. Problemen die zich daarbij voordoen worden voornamelijk veroorzaakt door een verkeerde kabel of foutieve instellingen van de software. Een driedraads verbinding raden we sterk af: vijf is echt noodzakelijk. Om hoge snelheden te bereiken moeten de computers namelijk in staat zijn om elkaar te vertellen wanneer de interne buffers vol zijn. Hiervoor dienen RTS (Request To Send) en CTS (Clear To Send). Zie tekening.



Verder is het van belang dat de communicatieprogramma's van beide computers precies gelijk ingesteld staan. Dat wil zeggen: snelheid (begin met 9600 baud), data-, pariteit- en stopbits.
Verder dienen we software-handshake (Xon/Xoff) uit, maar de hardware-handshake (RTS/CTS) in te schakelen. Als alles goed is ingesteld, verschijnt elke letter die we op de ene computer tikken op het scherm van de andere (en vice versa). Vervolgens starten we op de ene computer de optie om één of meerdere bestanden te versturen, bij voorkeur via het Zmodem protocol, en bij de andere computer schakelen we het ontvangen in.
Overigens is de Amiga, indien voorzien van een cd-speler, natuurlijk ook in staat om voor de pc ontwikkelde cd's te lezen.

VIRTUEEL RAM

Daar ik bij het renderen in Real3D geheugenproblemen kreeg, besloot ik het programma VRAM van DPD33 te proberen. Dit stuit echter op problemen. Ik heb een partitie van 12 Mb aangemaakt en het programma gestart. In de titelbalk meldt de computer inderdaad ongeveer 12 Mb meer. Wanneer ik een programma start (Real of showconfig) 'bevriest' de cursor, het lampje van de HD gaat branden en de computer weigert verder iedere dienst. De configuratie: Amiga 3000, 2 Mb chip- en 12 Mb fast-RAM.
De Tooltypes van het VRAM-ikoon: SWAPBUFFER=768 en SWAPFILE=VRAM:.
Graag zou ik van u horen op welke manier het programma wel werkt.
Eric Mentink, Amsterdam



Het programma zou theoretisch gesproken moeten werken op uw A3000. Bij ons lukte dat met de Tooltypes Swapbuffer=256 (bij 4 Mb RAM) en Lookahead=40. Ook het aanpassen van de Mask-waarde van uw harddisks (zie de documentatie) zou de oplossing kunnen brengen. Bij ons hielp het soms ook om het VRAM-programma direct na het laden van de Workbench al te starten. (Dit leek echter vooral af te hangen van de maanstand en andere onzekere factoren.)
We raden u aan om het modernere en meer instelbare pd-programma VMM van Martin Apel te gaan gebruiken (versie 2.1 voor non-MUI systemen, versie 3.x met MUI-ondersteuning). Dit pakket werkt naar onze ervaring nog beter dan het programma op DPD33. VRAM was weliswaar het eerste public domain virtual memory-systeem dat uitkwam, maar VMM is inmiddels duidelijk stabieler en verder ontwikkeld. Het programma is onder meer te vinden op Aminet en het Amiga Magazine BBS.

ARTEC EN ADPRO

Naar aanleiding van uw test van de Artec ViewStation A6000C scanner heb ik de volgende opmerking. In uw test schrijft u dat de ADPro-loader met geen mogelijkheid in werking te krijgen is. Mijn ervaring is echter dat deze prima en zeer snel werkt. Mijn configuratie bestaat uit een Amiga 3000 met een 25 Mhz CoProcessor en 18 Mb geheugen waarvan 2 Mb chip-RAM. Verder gebruik ik een Spectrum EGS grafische kaart met 2 Mb geheugen. Wel is mij met de ADPro-loader opgevallen dat je de dpi-slider zeer ver terug moet zetten anders geeft het programma een guru. Toch werkt het bij mij naar alle tevredenheid. Ter illustratie heb ik een geprinte ADPro-scan bijgevoegd van de voorpagina van uw voortreffelijke magazine. Wel moet je scannen in de 1024 x 768 resolutie en vervolgens met 'Halve' bijwerken om tot een goed resultaat te komen. Ik gebruik ADPro versie 2.5. De scan van uw blad is met 148 dpi genomen en geprint met TurboPrint 4 op een Epson Stylus Color printer. De scan-tijd van Scantool bedraagt bij mij inclusief wegschrijven in IFF-formaat normaal zes minuten en twintig seconden. Met de ADPro-scan is dit inclusief de bewerking twee minuten en dertig seconden; een enorme tijdwinst dus. Werkt de ADPro-loader bij u niet, dan

zult u de oorzaak toch in uw apparatuur of software moeten zoeken. Hopelijk heeft u iets aan deze gegevens.
W. Reuvekamp, Almelo

AM *We hebben de Artec-scanner getest op een Amiga 1200 en op een Amiga 3000. Bij de Amiga 1200 leverde de SCSI-interface een probleem op en bij de A3000 kregen we de ADPro-loader niet aan de praat. Dat wil niet zeggen dat er geen configuraties bestaan waarop de software wel zal functioneren; naar verluidt werkt de programmeur van het hulpmiddel zelf op een Amiga 3000. Het feit dat het niet werkt op de A3000 van de redactie betekent dat het niet op elke Amiga goed gaat en dat is toch iets waar softwareontwikkelaars naar horen te streven. Toch is het goed te horen dat de software op een andere Amiga 3000 wel functioneert. Inmiddels heeft een van onze lezers de scanner ook werkend gekregen op een Amiga 1200 met een Squirel-uitbreiding. Kortom: we zijn alweer ietsje positiever (en we waren niet eens zo negatief!).*

UITGEGROEIDE HOBBY

Sedert maart 1995 voer ik een bedrijfje dat op freelance basis animaties maakt. Welke computer ik hiervoor geschikt achtte, mag duidelijk zijn. Sedert ongeveer tien jaar ben ik in het bezit van Amiga's: de 1000, 500, 1200 en nu de A4000.
Direct vanaf het begin heb ik mij beziggehouden met animaties. Eerst louter via DPaint (nog steeds veel gebruikt), maar inmiddels werk ik voornamelijk met Lightwave. Mijn systeem bestaat uit een Amiga 4000 voorzien van 18 Mb en een 040/40 WarpEngine. Voor de beeldweergave ben ik in het bezit van een Videoconverter II en een Vlab Motion.
Dat een hobby uit kan groeien tot zoiets moois, is iets wat voor mij altijd een droom geweest is. Op dit moment vormt het (nog) niet mijn hoofdinkomen, maar alles wijst erop dat dit in de toekomst wel mogelijk is. Dat een gigantisch anti-computertechnisch persoon als ik dit kan doen, heb ik te danken aan een prachtig stukje technisch vernuft: de Amiga.
Jeroen Kloppenburg, Deventer

AM *Hoewel de meeste mensen die tv kijken of naar de film gaan nog steeds denken dat professionele animaties op miljoenen verslindende computers gemaakt worden, blijkt de praktijk heel anders. Met een in verhouding geringe investering (een Amiga) zijn de meest fantastische animaties te maken. Niet voor niets tref je in bijna elke film- of tv-studio wel een aantal Amiga's aan. De vraag naar mensen die animaties kunnen maken neemt nog steeds toe; wat dat betreft lijkt een succes van uw onderneming verzekerd. Lezers die net een animatie nodig hebben: Jeroens adres is bij de redactie bekend.*

AMIGA EN INTERNET

Internet is 'in' en duikt op alle fronten op. Providers (de echte of de filiaalhouders) bevinden zich in elke plaats van enige omvang. Er is slechts één maar: het betreft vrijwel uitsluitend MS-DOS/Windows-gebruikers, dus met een Intel-systeem. Demonstraties lopen steevast over een pc. Maar hoe zit dat nu met de Amiga? Op die vraag krijg ik geen bruikbaar antwoord. Zelfs de clubs weten het blijkbaar niet.
Het lijkt me zinnig in aansluiting op de reeds gegeven informatie een compleet 'aanbod' annex 'draaiboek' te bieden om met Amiga's (alle modellen) een BBS te bellen of een provider. Tot deze telefoon-leken behoor ik namelijk met mijn Amiga, en ik zal toch niet de enige zijn. Ik heb geen modem, noch de bijbehorende stuursoftware en weet niet eens waar ik 'veilig' de nodige uitbreidingen kan aanschaffen. Ondanks alle energie van Amiga Technologies zal het nog een tijd duren voor het totaal ineengestorte verkoopnet weer opgebouwd is. Nog belangrijker is te weten welke hard- en software het beste past bij een zo groot mogelijke variëteit in modem-gebruik. Wachten op het verschijnen van een Amiga 1200 met Internet-aanvulling, zoals me gemakzuchtig al aangeraden werd, zie ik niet als een bevredigend antwoord.
Ad Noyons, Rosmalen

AM *In voorgaande nummers van Amiga Magazine heeft u het een en ander over modems kunnen lezen. Daarnaast stelde de redactie een aantal diskettes samen met daarop de belangrijkste software om op het Amiga Magazine BBS te komen. Met dit 'starters-pakket', een modem en de informatie uit Amiga Magazine (volgens onze administratie bent u al vanaf nummer 12 abonnee) moet u in staat zijn om contact te leggen met het Amiga Magazine BBS. Daarop treft u niet alleen de programma's aan die u nodig heeft om over de digitale snelweg te razen, u vindt er ook een speciale discussiegroep over dit onderwerp. Eenmaal in het bezit van een modem (en een abonnement op Amiga Magazine) is het antwoord op al uw vragen dus slechts één modem-opdracht van u verwijderd: ATDT 079-3618821.*

WASLIJST VRAGEN

Ik zou graag antwoord krijgen op de volgende waslijst vragen:
1) Ik ben van plan om foto's te maken van een videobeeld. Wat kan ik daarvoor het beste aanschaffen: een genlock, een videoconverter of een framegrabber?
2) Kan ik met de optie 'direct to harddisk recording' van de Aura soundsampler het geluid rechtstreeks naar een ZIP-disk wegschrijven?
3) Zijn alle (kleuren-)printers Amiga-compatible?
4) Kan ik een A1200 'pc compatible' maken?
5) Is het mogelijk om mijn collectie spellen te kopiëren naar een ZIP-disk? Hoe doe ik dat dan?
Johnny van Willigenburg, Zwaag

AM *1) Even voor de duidelijkheid: een genlock is bedoelt om Amiga-beelden toe te voegen aan videomateriaal, een videoconverter vertaalt een videosignaal. Wat u nodig heeft is een framegrabber. Dit apparaat bevriest de videobeelden als het ware en maakt er plaatjes van (in bekende formaten als IFF en JPEG).*
2) De ZIP-drive gedraagt zich hetzelfde als een (ietwat trage) harde schijf. Wat met een harddisk kan, is in principe ook met de ZIP-drive mogelijk.
3) Elke printer met een parallelle- of seriële connector laat zich op de Amiga aansluiten. Maar om alle mogelijkheden van het apparaat te benutten, hebben we wel de juiste printerdrivers nodig. Koop daarom pas een printer als u zeker weet dat er een bijbehorende Amiga-driver circuleert.
4) Voor de Amiga 1200 bestaat er voor zover wij weten (nog) geen hardwarematige pc-emulator. Met het programma PC-Task (zie AM 33) komt u echter een heel eind.
5) Spellen die zich laten installeren op de harde schijf kunt u in principe ook op een ZIP-disk of op een andere 'removable' onderbrengen.

U kunt ons bereiken op het volgende adres:
Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
De redactie maakt voor elk nummer een keuze uit de binnengekomen post. Belangrijkste selectiecriterium is of een brief voor een redelijke groep lezers informatie biedt.
Verder houdt de redactie zich het recht voor brieven in te korten en op leesbaarheid aan te passen. Vragen over illegale software worden zonder uitzondering terzijde gelegd.





OCS COMPUTERS

V.Goghstraat 1-5 3331 VM Zwijndrecht

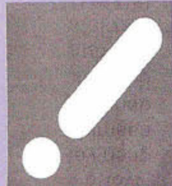
TEL. 078-6197070

FAX 078-6195788

E-mail: OCS@INDI.NL Home-page www.indi.nl



AUTHORIZED DEALER



Harddisk alweer vol ?geen nood,want U kunt uw software bij ons ook op CD laten zetten Bel voor de mogelijkheden ! Wilt U het zelf doen? U heeft bij ons al een CD-writer voor FL 1395,-

OPENINGS-TIJDEN
Maandag 13:00-18:00
Dinsdag-Vrijdag 09:30 -18:00
Zaterdag 09:30 -17:00
Donderdag koopavond
pauze van 12:30 -13:00











Comfort Card
Welkom Hier



Squirrel MPEG

Squirrel Mpeg 575,-







PCM-CIA SCSI 199,-

AMIGA 1200 al vanaf	795,-	***HARDDRIVES & CONTROLLERS***	
AMIGA 4000/040 tower 1GB /6 MB	5995,-	GVP A4008 A2000 160 mb	540,-
AMIGA 4000/060 tower 1GB /6 MB	6795,-	GVP A4008 controller A2000/4000	395,-
GEHEUGEN-UITBREIDINGEN		GVP HD-8+ controller A500	495,-
4 mb simm A4000 32-bits	269,-	Oktagon 2008 IDE controller	195,-
DKB Zorro 3 ram-uitbreiding 0MB	350,-	Alfa-Data Tandem+ hd & cd-rom	99,-
ZZZZip-ram's wij hebben ze nog	**BEL!!**	Quad speed CD-rom A4000 int.	**245,-**
SCANNERS		Quad speed CD-rom A600/1200	495,-
Mustek handscanner 256 gr.w.	295,-	IBM 160 MB SCSI harddisk op=weg	145,-
Artec A6000C flatbed scanner	880,-	Quantum Lightning 850 MB SCSI	495,-
Epson GT-8500 flatbed 30-bits kleur	1695,-	Quantum Fireball **1 GB** SCSI	595,-
Epson GT-9000 flatbed 30-bits kleur	2195,-	***HP 35470*** 2 GB SCSI Dat-streamer	1595,-
GENLOCKS		Toshiba 3701B 6,7X sp. CD-rom	545,-
electronic-design		Media-vision 2X sp. CD-rom ext.	395,-
Neptun Genlock	1295,-	Syquest EZ-drive 135 MB ext. SCSI	695,-
Sirius-II Genlock	1995,-	135 mb cartridge	59,-
TBC Enhancer	1995,-	Iomega Zip-drive	**BEL!!**
Supercut	499,-	***TURBO-BOARDS***	
SAMPLERS		MTEC 030-turbo A500 met ram-opt.	**BEL!!**
Microdeal MIDI-interface	79,-	MTEC 020-turbo A500 4 MB	695,-
Microdeal Megalosound	99,-	GVP 1230 40 Mhz 4 MB	895,-
Microdeal Clarity 16-bits sampler	399,-	Blizzard 1230 IV 50 Mhz 4 MB	695,-
Microdeal Video-master	189,-	Blizzard 1260 50 Mhz 060 4 MB	1795,-
Microdeal AURA (zeer goed getest)	299,-	**Cyberstorm 060 A4000**	2275,-
Microdeal Squirrel MPEG	**575,-**	Mtec 28 Mhz 030 1200-turbo 4 mb	595,-
MODEMS		***DIVERSEN***	
Best 14K4 fax-modem extern	245,-	Commodore M1438S multisync	745,-
Best 28K8 fax-modem extern	395,-	KCS Dual HD-drive	498,-
Trust 28K8 fax-modem extern	375,-	Externe 3,5 " HD-drive	199,-
VIDEO-DIGITIZERS		CD-32 met 2 spelen	395,-
Vector Real-time digitizer 24Bits	395,-	BSC Alfa-Data Multiface-card III	195,-
Vector Real-time digitizer 24Bits Y/C	475,-	GVP EGS-Spectrum 2 MB	695,-
Frame-machine + prism-24 intern	1495,-	Picasso EGS 2 MB	695,-
Prism-24 module	795,-	Cybervision 64 4 mb geheugen	1095,-
Microdeal Video-master AGA	225,-	525 MB tape-streamer SCSI	495,-
Vidi-Amiga Real-Time AGA	449,-	4 GB tape-streamer SCSI	1195,-
Vlab Y/C real-time intern	745,-	Guru rom voor GVP	119,-
SOFTWARE		1200/3000/4000 Tower	**BEL!!**
Lightwave 3D 4.0	1895,-	68882-25 copro	125,-
Art Department Professional 2.5	545,-	68882-50 copro	275,-
Dpaint V AGA	345,-	Atari Portfolio dos computer	**99,-**
Scala MM 400 NL	849,-	64 KB ram-card v. portfolio	69,-
Diropus 5.0	189,-	Acorn 3010 RISC PC	**795,-**
Helm Multimedia Presentatie	295,-	Epson Stylus Color 720 x 720 DPI	**925,-**

IS HET DOOR U GEZOCHTE ARTIKEL ER NIET BIJ? BEL ONS EVEN,WIJ HEBBEN NOG VEEL MEER !



Route-beschrijving:Uit richting Rotterdam van de A16 afslag Zwijndrecht, vervolgens centrum aanhouden, bij stoplicht na het tweede viaduct 2 x links,1 x rechts, uit richting Breda afslag Zwijndrecht, vervolgens rotonde driekwart rond, bij het stoplicht na het viaduct 2 x links en 1 x rechts, ruime GRATIS parkeergelegenheid, op 100 meter afst. van het NS-station.

Vermelde prijzen zijn inclusief 17,5 BTW <u>onder voorbehoud</u>,exclusief verzendkosten,verzending geschiedt onder rembours of bij vooruitbetaling op giro 4807647 of RABO rekening 34.27.30428





Amiga Surfer Pack

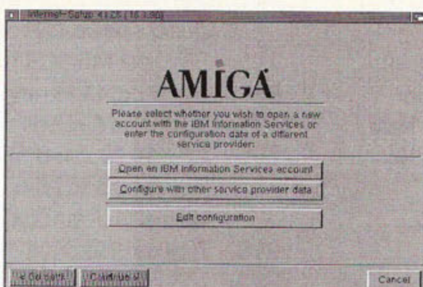
De Internet-computer

Kondigen we in ons vorige nummer aan dat de Surfer-bundel van AT elk moment kan verschijnen, loopt het project weer eens vertraging op. In ons land tenminste, want de Duitsers en de Engelsen 'internetten' er ondertussen al vrolijk op los. Waarom we weer een achterstand rijker zijn? Het modem uit het pakket wacht nog op goedkeuring van het Ministerie van Verkeer en Waterstaat. Gelukkig stuurde Amiga Technologies ons alvast de Duitse uitvoering van het 'Surfer Pack' toe.

AT levert de Internet-Amiga zeer compleet. In de doos treffen we werkelijk alles aan wat we nodig hebben om te 'surfen': een A1200, een modem en behoorlijk wat software. De computer is uitgerust met 2 Mb RAM, een 260 Mb harddisk en natuurlijk OS 3.1. Behalve op de A1200 prijkt ook op het 14k4 faxmodem het leuke Amiga-logo. Mede door het algemene karakter van de handleiding veronderstellen we echter dat louter het frontpaneeltje uit de AT-fabriek komt. En de rest? We houden het op TKR. De zilverkleurige modemkast is van metaal en daardoor erg stevig.
Omdat het een Duitse versie van de bundel betreft, leent het bijgesloten modemkabeltje zich niet voor aansluiting op het Nederlandse telefoonnet. Alle overige stekkers en pluggen voldoen echter prima; binnen een mum van tijd is alles aangesloten en klaar voor gebruik.

EEN BIJZONDER CONTRACT

Behalve de benodigde Internet-programmatuur treffen we op de harde schijf van de Surfer ook de software uit de eerder verschenen Magic-bundel (zie AM 36) aan. Niet geheel compleet overigens, want Photogenics, Scala en de spelletjes ontbreken. Met uitzondering van de Workbench-onderdelen geldt voor alle programma's dat ze louter op de harddisk staan. We doen er dan ook verstandig aan eerst even een backup te maken.
Aan de basis van de 'Surfware' ligt het netwerkpakket I-Net 225. Deze Amiga TCP/IP software behelst een sterk verbeterde versie van Commodore's AS225 en ondersteunt alle gangbare Internet-protocollen. Om van Internet gebruik te maken, hebben we naast de juiste software vanzelfsprekend ook een 'provider' nodig. Via deze Internet-aanbieder, waar we een abonnement afsluiten, voegen we in op de elektronische snelweg.
Op dit punt maakt Amiga Technologies het de eigenaar van de Surfer wel erg gemakkelijk. Het bedrijf heeft namelijk een bijzonder contract afgesloten met IBM: als we via de providers van deze pc-bouwer het net opgaan, krijgen we honderd gratis surfuren

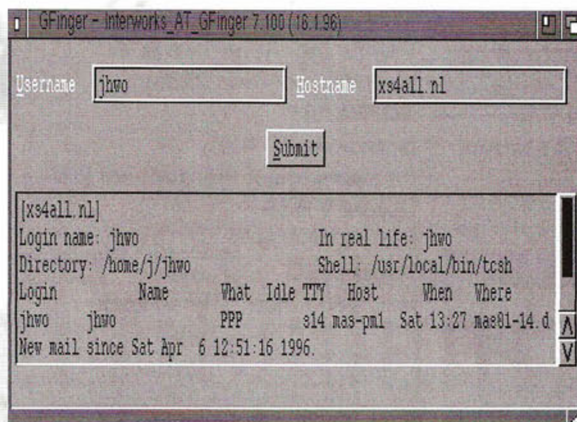


Dankzij de meegeleverde programmatuur verloopt de installatie van de software betrekkelijk eenvoudig

cadeau. De software is geheel geconfigureerd om op dit aanbod in te gaan. Zelfs het aanmelden als nieuwe gebruiker - doorgaans een schriftelijke aangelegenheid - verloopt per computer. En daar hebben we maar één woord voor: fantastisch! Wel jammer dat we IBM nog niet in heel Nederland tegen lokaal telefoontarief kunnen bereiken.
Om met IBM in zee te gaan dienen we, naar Amerikaans voorbeeld, wel over een creditcard te beschikken. Dit met het oog op de abonnementskosten na de gratis ritjes. Zitten de honderd uren er eenmaal op, dan is IBM zeker niet de goedkoopste provider. Voor *f* 30,- per maand (Bfr. 504) mogen we drie uur surfen. Bij andere Internet-aanbieders vergewissen we ons voor dezelfde som geld van onbeperkte toegang. Tellen we het dubbele bedrag neer, dan liggen er bij IBM dertig Internet-uren in het verschiet. Elk extra uur kost *f* 8,- (Bfr. 175). Waarschijnlijk zal een groot aantal gebruikers mettertijd dan ook overschakelen op een andere provider. Wij waren dan ook reuze benieuwd hoe flexibel de software zich bij zo'n 'switch' gedraagt.

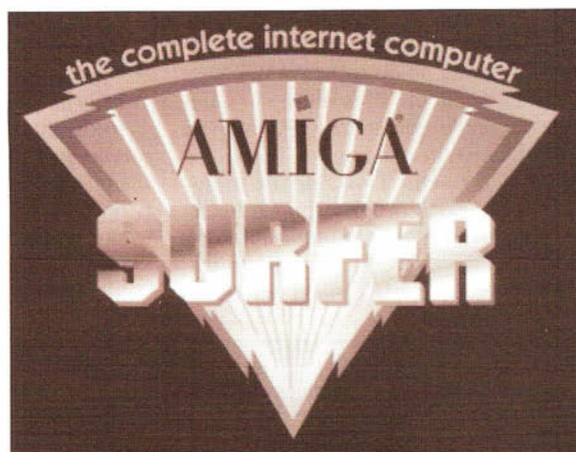
EEN DIALSCRIPT KNUTSELEN

Eerlijk is eerlijk: via IBM zitten we binnen de kortste keren op het net. Het 'Duitse' modem functioneert overigens zonder meer (leest u mee beste minister?). We hoeven zelfs geen enkele instelling te veranderen. Het inschakelen van een andere provider heeft echter aanzienlijk meer voeten in de aarde, al ligt dat niet zozeer aan de Surfer-bundel. Het probleem is dat elke provider er een aantal unieke instellingen en een eigen manier van 'inloggen' op nahoudt.
Om automatisch in te loggen (dus zonder dat we elke keer onze naam, ons wachtwoord en eventuele extra commando's moeten intikken) maakt de Surfer gebruik van een 'dialscript'. Als we van provider wisselen betekent dit vrijwel altijd dat ook het dialscript moet worden aangepast. Aangezien dit niet automatisch gebeurt moeten we met de hand een eigen dialscript in elkaar knutselen. Voor gebruikers met enige (Internet)ervaring is dit geen probleem, maar de beginner stuit hier wellicht op een obstakel. Bij gebrek aan Amiga-kennis biedt de telefonische 'helpdesk' van de provider meestal geen uitkomst.



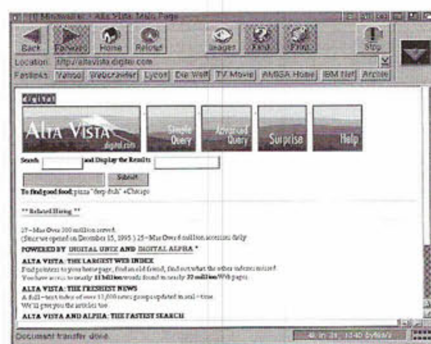
Naast de forse programma's treffen we ook tal van kleinere utility's op de harddisk van de Surfer aan. GFinger is er één van.

voor iedereen



Daar komt bij dat de configuratie van de Surfer zich baseert op het door IBM gehanteerde SLIP-protocol. De software voor het populaire PPP-protocol staat weliswaar op de harddisk, maar laat zich door een leek niet zomaar installeren. Zoals gezegd kunnen we Amiga Technologies deze problemen niet echt aanrekenen. De instellingen zijn nu eenmaal afhankelijk van de provider en laten zich derhalve maar moeilijk automatiseren.
Wat we de Surfer wel kunnen kwalijk nemen is dat het handboek verzuimt te vermelden wàt we precies moeten veranderen. Want hoewel wij toch aardig wat ervaring hebben, kostte het ons nog altijd een klein uur om de Surfer probleemloos in verbinding te stellen met onze eigen provider. Maar daarna deed zich ook geen enkele moeilijkheid meer voor.
Laten we de interessantste Internet-gereedschappen uit de Surfer-bundel eens op een rijtje zetten. Voor een volledig overzicht verwijzen we u graag naar ons vorige nummer.

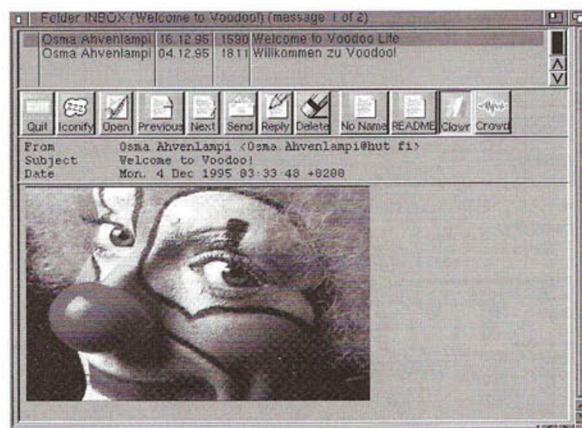




De nieuwe WWW-browser Mindwalker ondersteunt behalve HTML 2.0 ook enkele NetScape-uitbreidingen.

Mindwalker: het World Wide Web (WWW) geldt momenteel als een van de populairste en snelst groeiende Internet-diensten. Om van het Web gebruik te kunnen maken, zetten we een 'browser' in. De browser uit de Surfer-bundel heet Mindwalker (voorheen Voyager). Het betreft een volkomen nieuw produkt van de hand van Oliver Wagner. Mindwalker ondersteunt de HTML 2.0-standaard (HTML is de opmaaktaal voor Internet-pagina's) en weet tevens raad met enkele HTML-commando's die door de firma NetScape zijn bedacht. Te denken valt aan opdrachten die betrekking hebben op het centreren van plaatjes.
Mindwalker maakt gebruik van Stefan Stuntz' MUI (Magic User Interface, zie AM 38), dat overigens ook deel uitmaakt van de bundel. Het flexibele MUI geeft ons heel wat vrijheid bij het vormgeven van de interface, maar neemt redelijk wat geheugen in beslag. De besturing van Mindwalker is eenvoudig en intuïtief. Wel missen we enkele opties, zoals het snel openen van een 'lokaal' HTML-bestand en het bewaren van WWW-pagina's in het HTML-formaat. Daarnaast laten de buttons om te zoeken in de huidige pagina en om een pagina te printen zich nog niet activeren. Verder werkt Mindwalker goed, maar niet altijd foutloos. Regelmatig presenteerde het systeem ons een 'software failure'. Maar omdat het versienummer pas 0.44 bedraagt, zal Mindwalker naar we aannemen spoedig een aantal verbeteringen ondergaan.

Voodoo: voor het versturen en ontvangen van elektronische post doen we een beroep op Voodoo. Dit prima E-mail-programma is al enige tijd los verkrijgbaar. De ondersteuning van MIME (Multi-purpose Internet Mail Extensions) maakt het eenvoudig eventuele bestanden ofwel 'attachments' aan een bericht te 'hangen'. Ook het lezen van middels MIME ontvangen berichten werkt prettig.
Voodoo brengt van elk bericht-onderdeel een ikoon in beeld. Zodoende verschijnt er netjes een extra ikoon als de verzender een bestand aan zijn bericht heeft gekoppeld. Op andere systemen moeten we vaak eerst even zoeken om dat bestand boven water te krijgen. Klikken we dit ikoon aan, dan kijkt Voodoo eerst of het bijbehorende 'datatype' aanwezig is. Zo ja, dan wordt het plaatje meteen getoond, het geluid direct afgespeeld, et cetera.
Wij gebruiken Voodoo alweer een tijdje op een van onze redactionele machines. In de praktijk getuigt het pakket van een zeer stabiel karakter. Het daadwerkelijk ophalen en versturen van E-mail verloopt overigens niet via Voodoo, maar middels AmiPOP. Het duo Voodoo/AmiPOP is goed op elkaar afgestemd; om te 'mailen' hoeven we geen nadere bijzonderheden in te stellen. Een klein minpunt: het systeem verwacht van ons dat we 'online' (in verbinding met de provider) zijn. Dit terwijl het 'offline' mailen om kostenbesparende redenen met de dag aan populariteit wint. Offline mailen kan wel, maar dat vergt een aantal wijzigingen in de configuratie. Verder betreft de Surfer-versie van Voodoo een lite-editie. Ook al ontbreken er geen belangrijke functies, het is toch een beetje een domper dat we voor de meer geavanceerde uitgave nog eens DM 28,- moeten ophoesten.

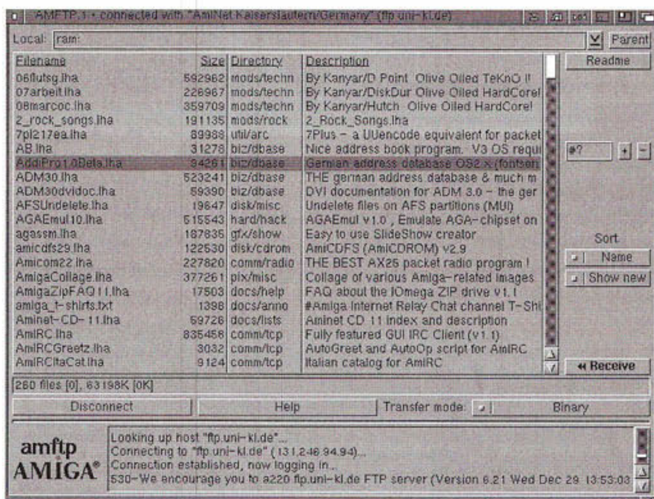


E-mailen gaat prima met het MIME-ondersteunende programma Voodoo.

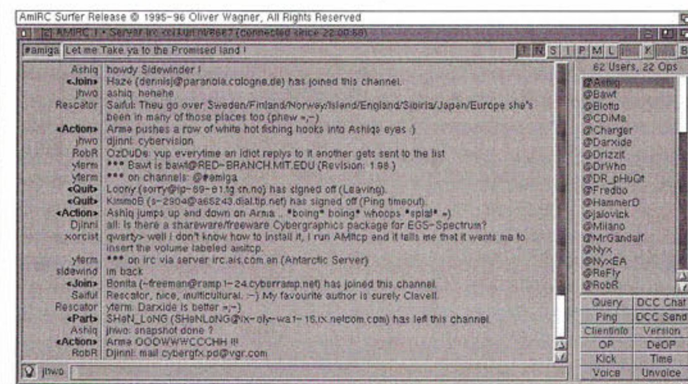
AmFTP en AmIRC: FTP staat voor File Transfer Protocol, maar vaak doelt de benaming ook op de software die gebruikt wordt om files uit te wisselen. Voor dat doeleinde is AmFTP, dat eveneens de capaciteiten van MUI benut, zeker geen slechte keus. Met de mogelijkheden van dit programma zit het wel snor: werkelijk alle opties zijn erin aanwezig. De eenvoudige bediening reduceert het 'overhalen' en versturen van bestanden tot muiswerk. Voor de toetsenbord-verslaafden bestaat er overigens ook een 'traditionele' FTP-client. Internet Relay Chat, kortweg IRC, is de Internet-variant van de babbelboxen. Alleen 'kletsen' we met AmIRC niet met tien, maar met duizenden mensen tegelijk. Ook dit programma werkt samen met MUI en laat weinig te wensen over, alhoewel we sporadisch toch een guru op bezoek kregen.

MAKKELIJK UPDATEN

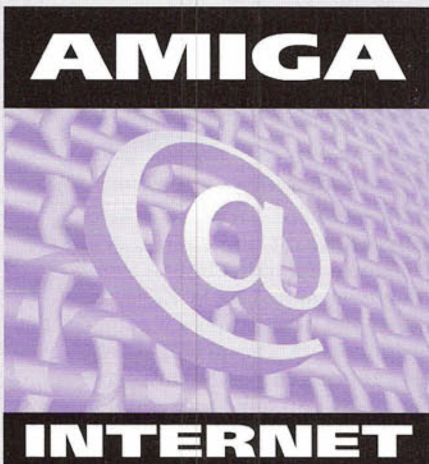
Vreemd genoeg rept het Surfer-handboek met geen woord over het fenomeen News, de verzameling van een enorm aantal discussiegroepen ofwel nieuwsgroepen. Toch staat er op de harddisk van de A1200 wel degelijk software om berichten in de verschillende nieuwsgroepen te lezen of te posten. Met versie 3.0 van Gadtools Read News, beter bekend als GRn, heeft Amiga Technologies opnieuw uitstekende beslissing genomen. Versie 3.0 behelst een sterk verbeterde commerciële variant van de public domain editie 2.1. Offline-gebruik vereist wederom een nadere configuratie. Zeer te spreken zijn we over de



Het overhalen en versturen van files is met behulp van AmFTP kinderlijk eenvoudig.



Met AmIRC kletsen we mee op 's werelds grootste babbelbox.



Vanzelfsprekend maakten we de afgelopen weken weer een selectie uit de leukste, interessantste en boeiendste Internet-adressen. Meer tijdens één van uw surftochten (misschien wel met de nieuwe bundel) eens aan bij de volgende sites:

AMIGA WINKELCENTRUM

SoftWood riep onlangs de Amiga Mall in het leven. Dit digitale grootwarenhuis geeft ontwikkelaars de kans hun Amiga produkten via het WWW aan te prijzen en te ondersteunen. De Amerikaanse softwareproducent helpt onder meer bij het opzetten van de pagina's. Daarnaast assisteert het bedrijf bij het opnemen van bestellingen. Dit alles in ruil voor een klein percentage van de opbrengst. Ga zelf eens shoppen op **http://www.amigamall.com**



The Amiga Mall en The Amiga Net: twee nieuwe initiatieven van SoftWood.

Eveneens nieuw van SoftWood is Amiga Net, een alfabetische lijst met namen van Amiga-gebruikers met bijbehorende E-mail adressen en homepages. Middels een E-mail naar **hello@amiganet.com** met alle relevante gegevens kunt zich gratis in de lijst laten opnemen. Amiga Net bevindt zich op **http://www.amiganet.com**

SEARCH ENGINES

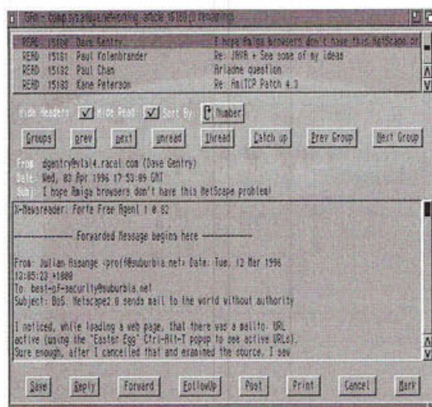
Zoeken op Internet doen we tegenwoordig aan de hand van 'search engines'. Amiga-gebruikers doen er verstandig aan eens af te stemmen op de Amiga-specifieke (en dus minder tijdrovende) zoekmachine AmiCrawler:

http://www.melizo.com/area52/amicrawler/search.cgi

Via deze site van Area52 kunt u overigens ook de Amiga Online Reference Manual en een lijst van Internet-applicaties bekijken.



Area52 introduceert AmiCrawler, een Amiga-specifieke zoekmachine.


Grn versie 3.0, de news reader van de bundel. Een prima keus.

manier waarop Amiga Technologies ons in staat stelt de Internet-software te 'updaten'. We klikken eenvoudig een ikoon aan en het systeem zoekt contact met de 'server' van AT. Vervolgens wordt automatisch gecontroleerd of we van alle software nog wel de recentste versie hebben. Zo niet, dan haalt het systeem de nieuwere editie automatisch op en installeert deze ook meteen. Eenvoudiger kan het echt niet.

CONCLUSIE

De Surfer bundel vult volgens ons een gat in de markt. Een prima produkt! Tot voor kort waren we als Internetter genoodzaakt de software zelf bij elkaar te sprokkelen. En als we al wisten welke programma's we precies nodig hadden, dan kwamen we tijdens het installeren ervan wel in de knoei. Met de Surfer bemachtigen we al het nodige in één klap. Het geheel is goed op elkaar afgestemd en als we gebruikmaken van de honderd gratis IBM-surfuren zitten we vliegensvlug op hèt net. Kiezen we voor een andere provider, dan moeten we een aantal wijzigingen doorvoeren. Elke Internet-aanbieder werkt immers met andere instellingen. Toch durven we dit geen minpunt van de Surfer te noemen, al vinden we wel dat het handboek de gebruiker op dit punt uit de brand moet helpen. Dat gebeurt niet. Verder is het jammer dat het mail-programma Voodoo louter uitgaat van online-situaties. Mindwalker en AmIRC functioneerden nog niet geheel foutloos, maar daar verwachten we spoedig veranderingen. Wachten tot de verbeteringen in de bundel zijn geïntegreerd hoeft niet per se: via de server van AT houden we de software gemakkelijk up-to date. Goed werk Amiga Technologies! Over de A1200 hebben we ons al meerdere malen uitgelaten: een prachtige machine, maar wat meer geheugen kan nog altijd geen kwaad. De standaard 2 Mb RAM laat niet veel ruimte om meerdere applicaties tegelijk te draaien. Zeker niet nu diverse programma's een beroep doen op MUI. Aan de andere kant: AT richt zich met de Surfer vooral op een nieuw computerpubliek dat wellicht niet eens weet wat 'multitasking' inhoudt. En verwijt het hen maar eens als ze nog nooit met een Amiga hebben gewerkt!

Jeroen Oudejans

Produkt: Amiga Surfer
Producent: Amiga Technologies
Configuratie: A1200, 2 Mb RAM, 260 Mb harddisk, extern 14k4 modem, Internet- en Magic-software (zonder Scala, Photogenics en games)
Prijs: ƒ 1.399,-

Noot: om de levering te bespoedigen, overweegt AT op het moment van schrijven (tijdelijk) een Surfer Pack zonder modem op de Nederlandse markt te zetten. Volgens een woordvoerder gaat deze aangepaste bundel ƒ 1.299,- kosten. De Internet-software (wel of niet inclusief modem) zal binnenkort waarschijnlijk ook afzonderlijk verkrijgbaar zijn.

CHAP EN PAP IN PPP

Veel internettende Amiga-bezitters maken gebruik van het Point to Point Protocol, kortweg PPP. Holger Kruse bracht onlangs een nieuwe versie van zijn populaire implementatie van dit protocol uit. Editie 1.45 is een aantal probleempjes armer en stelt de gebruiker onder meer in staat om vanuit een dialscript de instellingen van de seriële poort te wijzigen. De protocollen CHAP (Challenge Handshake Authentication Protocol) en PAP (Password Authentication Protocol) zijn vanaf nu ook - weliswaar slechts gedurende vijftien minuten - in de demoversie toegankelijk. U vindt PPP v1.45 in de directory comm/net van Aminet en op het AM-BBS (**ppp145.lha**).

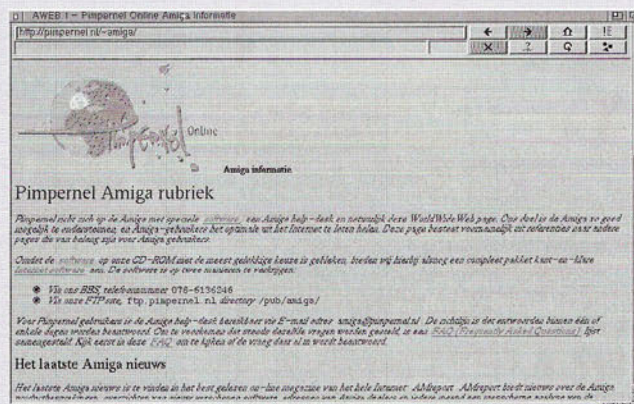
COMPUSERVE FORUMS

CompuServe is 's werelds grootste online-dienst. U kunt vrijwel overal ter wereld inbellen en gebruik maken van de beschikbare forums. Raf Hofmans verstrekte ons een lijstje met interessante Amiga-forums, dat we u niet wilden onthouden:

Forum	bereikbaar via
Amiga Arts Forum	GO AMIGAARTS
Amiga Tech Forum	GO AMIGATECH
Amiga User Forum	GO AMIGAUSER
Amiga File Finder	GO AMIGAFF
Amiga Vendor Forum	GO AMIGAVENDOR

PIMPERNEL

In vrijwel elke boekhandel ontwaren we tegenwoordig een opmerkelijke cd-rom van Internet-provider Pimpernel. Opmerkelijk, want volgens de tekst op het hoesje leggen we met de software op de disc vliegensvlug contact met Internet. Ook in combinatie met een Amiga! Nou, niet dus. De desbetreffende Amiga-programmatuur laat in de praktijk nogal wat te wensen over. Binnenkort komt daar waarschijnlijk verandering in, want de provider heeft speciaal iemand in dienst genomen om Amiga-ondersteuning te verlenen. Zijn taak: nieuwe software selecteren, een helpdesk opzetten en nieuwe WWW-pagina's creëren. Voor een blik op de eerste resultaten verwijzen we u naar **http://www.pimpernel.nl/~amiga**



Internet-provider Pimpernel belooft betere Amiga-ondersteuning.

SUPERBASE MAILING LIST

Steve Edford ondervond onlangs aan den lijve dat hij nergens terecht kon met zijn problemen betreffende Superbase Professional/Personal. Hij startte daarom zelf maar een mailing list, waar iedereen met problemen, vragen, antwoorden en opmerkingen over Superbase welkom is. U bereikt de lijst via **list-serv@pylon.pillar.com**
Een E-mail met als inhoud 'join superbase', op de volgende regel gevolgd door het woordje 'QUIT' voldoet als inschrijving.

Voor al uw vragen over Internet verwijzen wij u graag naar het speciale Internet-gebied (met zowel berichten als bestanden) op het Amiga Magazine BBS (telefoon: 079-3618821).

Jeroen Oudejans (jhwo@xs4all.nl)

VIDEO

CAVIN Virtueel monteren !!!	33000 BF / 1833 FL
TBC Enhancer ED	38500 BF / 2140 FL
FrameMachine + Prism24 ED	25900 BF / 1440 FL
Neptun Genlock	24900 BF / 1385 FL
YC Genlock ED	14900 BF / 829 FL
MAGNI Genlock Pro YUV	59000 BF / 3280 FL
Vlab Motion Z2	42900 BF / 2385 FL
Vlab Motion DRACO	63900 BF / 3350 FL
Vlab YC A2/3/4000	9900 BF / 550 FL
Vlab PAR (A1200)	11950 BF / 665 FL
Video Master A1200 AGA PCMCA beeld + geluid digitizer	6900 BF / 385 FL
Video Master A500 beeld + geluid	3000 BF / 168 FL
FrameStore YC .ED A1200	11900 BF / 662 FL
Picasso II + Cybergpx	9900 BF / 550 FL
Domino kleurenkaart + Cybergpx	5900 BF / 329 FL
CyberVision	zie Phase 5 lijst
Scan Doubler A4000	8990 BF / 499 FL
Flicker Fixer A2320	3900 BF / 218 FL
Merlin Digitizer YC	9900 BF / 550 FL
Hand Scanner A500	3500 BF / 195 FL
Hand Scanner AMIGA 800 DPI	6950 BF / 388 FL
Flatbed Scanner DPI 2400	18900 BF / 1050 FL

AUDIO

AURA 16/12 bit digitizer A6/1200	4900 BF / 275 FL
Tocatta 16 bit A2/3/4000	12500 BF / 695 FL
Maestro Pro	19500 BF / 1085 FL
Midi 2 out, 2 thru, 1 doorgev. 1	500 BF / 85 FL

HARDWARE

VIDEO Backup System	2900 BF / 163 FL
Epson Stylus Color II Met Amiga Driver	18900 BF / 1050 FL
A2/3/4000 SCSI:	
Oktagon	5900 BF / 329 FL
Supra/Triumph	3900 BF / 218 FL
4.3GB Q Grand Prix	45000 BF/ 2500 FL
2.1GB	28900 BF / 1606 FL
1.GB Q Fireball	11900 BF / 662 FL
ZIP + 1 medium SCSI	9500 BF / 529 FL
EZ + 1 medium SCSI	9990 BF / 555 FL
MultiFace III	2200 BF / 124 FL
50 MHZ Copro	4900 BF / 275 FL
881 Copro	500 BF / 29 FL
Trackball	1500 BF / 85 FL
Muis 3 toets 400 DPI	950 BF / 55FL

NEW

DOMINATOR

DE MIDI SOFTWARE !!!
Zie test in Amiga Magazine 36
Eindelijk een CuBase TM cloon,
voor AMIGA ! Music-x Compatibel

2500 BF / 140 FL
(registratie inbegrepen)

SOON TO COME!!!!
DOMINATOR ON CD!!!
complete with samples etc.!!!



R2B2 BENELUX
ONE BYTE BETTER

AMIGA

INTERNET !! AMIGA SURFERS !
9600 Baud extern + alle soft 4900 BF /275 FL
28,8 Baud extern + alle soft 9900 BF / 550 FL

JOIN OUR BBS !
016-22 51 93
a month free with each modem!

MONITORS

A1084S	9500 BF /529 FL
A1438S	13500 BF / 750 FL
17". 28 30 tot 65KHZ, 120 HZ, osd ingebouwde 50 Watt speakers	21900 BF / 1220 FL
HI Q. .28 tot 82 KHz, 120 Hz	24900 BF / 1390FL
17" on screen display .26	25900BF / 1440 FL
21" .25 30 tot 85 kHz 160 Hz Vieuwsonic	79000 BF / 4390 FL

A600/A2000 AAN SPOTPRIJZEN
+ 3 MAAND GARANTIE

CDROM A1200 4XSPEED ALL IN	6500 BF / 363 FL
CDROM SCSI 4XSPEED + dubbele behuizing + Squirrel	15500 BF / 863 FL
SCSI Flatbed 2400 DPI + AMIGA SOFT	18900 BF / 1050 FL

Alles van 3D en AMINET !

WEGGEVERS !!!

A500 PC emu + 1MB	1990 BF / 106 FL
ATemu voor A2/3/4000	950 BF/ 55 FL
XTemu voor A2/3/4000	500 BF / 29 FL
drive 5,25" int.	500 BF / 29 FL

PHASE 5

BLIZZARD 030/50IV	NU: 7950 BF/455 FL
MET 1MB	8950BF / 499 FL
MET 4MB	2000BF / 668 FL
BLIZZARD 1260	SLECHTS 26900 BF / 1495 FL
CYBERVISION 2MB	15200BF / 845 FL
CYBERVISION 4MB	19200 / 1070 FL
CYBERGPX Soft	1250 BF / 69 FL

POWER PC AMIGA A1200 EN A4000
WIJ ZULLEN BIJ DE EERSTEN ZIJN !!!
SOON TO COME: CYBERVISION VRAM !

R2B2 BeNeLux = AMIGASHOP + Verzending
EIGEN REPARATIESERVICE
Dreams Factory = uw specialist voor 2D/3D aanmaak en begeleiding

R2B2 BeNeLux
Naamsesteenweg 202
B-3800 Sint-Truiden
Tel : 0032 (0)11 694819
TeleFax : 0032 (0)11 688654
e-mail: Ronny.Joris@ping.be

OPEN : 10 - 12 u 14 - 18u30 GESLOTEN : ZO & MA

NEW

AMIGA SURFER PACKAGE !!!

AMIGA 1200 + MODEM + 270MB HD +
ALLE SOFTWARE + ALLE UITLEG
26900 BF / 1495 FL

A1200 MULTI-MEDIA-POWER
A1200 + 1GB + AURA 16/12 bit geluid +
A1084S + BLIZZARD IV 50 MHz 4MB
48900 BF / 2720 FL

A1200 MAGIC	17500 BF / 975 FL
A1200 MAGIC + 1GB	26900 BF / 1495 FL
A1270 MAGIC + 1GB	32900 BF / 1829 FL
A4000T/040/6/1GB	99900 BF / 5550 FL
A4000/060/6/1GB	119500 BF / 6640 FL
CD32	5900 BF / 329 FL
CD32 + SX32 + TOETS +MUIS+DRIVE	19900 BF / 1105 FL
HD 2,5 TAL IN STOCK	

SOFTWARE

Twist 2	4900 BF / 275 FL
Final Copy 2	3900 BF / 218 FL
Wordworth 3.1	4400 BF / 245 FL
PageStream 2.22	4900 BF / 275 FL
Print Deluxe	1900 BF / 106 FL
The Publisher tekstverw.-DTP	2900 BF / 163 FL
Turbo Print Pro	1900 BF / 106 FL
True Print 24 (Postermaker)	2200 BF / 125 FL
Interoffice (Database, tekstverw., spreadsh.)	4900 BF / 275 FL
ADPRO 2.5	7900 BF /440 FL
Morph +	7900 BF / 440 FL
MultiFrame for ADPRO	5900 BF / 329 FL
CineMorph	1500 BF / 85 FL
Morphus voor Imagine	950 BF / 55 FL
LIGHTWAVE 4.0 + CD	28900 BF / 1606 FL
LIGHTWAVE CD's in stock	
Brilliance	2900 BF / 163 FL
Brilliance 2	3900 BF / 218 FL
Deluxe P III	950BF /55 FL
Deluxe P V	3900 BF / 218 FL
Photon Paint	1900 BF / 106 FL
Photon Paint art disks	500 BF / 29 FL
24 bit foto pakket	2900 BF / 163 FL
Hanna Barbera Anim Workshop	6900BF / 385 FL
PRO VIDEO plus	3900 BF / 218 FL
PRO VIDEO Fonts	2500BF / 195 FL
Fonts Designer ook voor DTP	2900 BF / 163 FL
PAGEFLIPPER (tekenfilms)	945 BF / 55 FL
The Director II (scripts afspelen)	3900 BF / 218 FL
SCALA	3900 BF / 218 FL
SCALA MM200	6900 BF / 385 FL
SCALA MM300	9900 BF / 550 FL
SCALA MM400	14500 BF / 806 FL
SCALA Echo Video/Camcoder aansturing	5900 BF / 329 FL
PHOTO WORX PRO	3500 BF / 195 FL
AUDIOMASTER IV	3500 BF / 195 FL
OCTAMED 6 PRO	2100 BF / 118 FL
MIGNON Junior MIDI	1950 BF / 108 FL
GFA Basic	2950 BF / 165 FL
Blitz Basic 2	3500 BF / 195 FL
AMOS Easy	1500 BF / 85 FL
AMOS 3D	950 BF / 55 FL
AMOS Compiler	950 BF / 55 FL
AMOS PRO	2500 BF / 140 FL
AMOS PRO Compiler	1500 BF / 85 FL
D OPUS 4	2500 BF / 140 FL

GEHEUGEN

2MB PCMCA	4900 BF / 275 FL
2MB A 500	4500 BF / 250 FL
1MB A500+	1900 BF / 106 FL
2MB A2000	5500 BF / 306 FL
4MB A1200 AD	6900 BF / 385 FL
MET copro	7900 BF / 440 FL
4MB	**3990 BF / 225 FL**
8MB	9800 BF / 545 FL
16MB	18900 BF / 1050 FL
32MB	38000 BF / 2112 FL
4MB GVP	6900 BF / 385 FL

GAMES AAN BODEMPRIJS OP IS OP TOT -80%

Top Disk Games (Breathless, Worms, ...)
250 stuks Flight of the Amazone Q...)
150 Low Budget (Elite, Alien Breed, ...)
120 CD32 games (Alien 3D, Worms,...)
120 Tapes C64 !

AmiWin

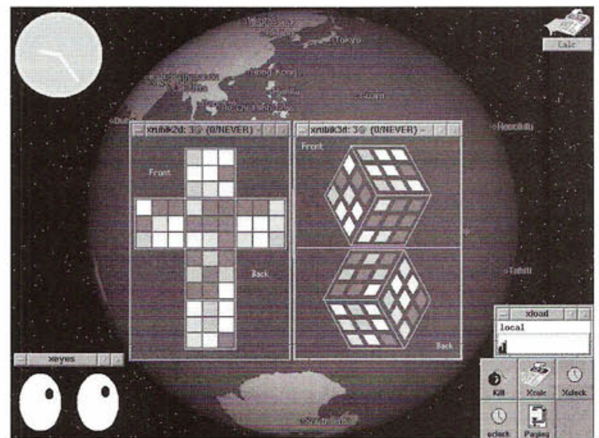
Bent u hopeloos verknocht aan AmigaDOS, maar wilt u toch graag met het XWindows-systeem werken ? Geen probleem! Holger Kruse zette het complete X11R6-pakket om naar de Amiga en doopte het toepasselijk 'AmiWin'.

XWindows voor AmigaDOS

Voor wie ervaring heeft met NetBSD/X11 (zie AM 38) is de installatie van het AmiWin, inmiddels belandt bij versienummer 2.22, een ware verademing. Dankzij een uitgekiend script staat het pakket binnen enkele tellen klaar voor gebruik. En zo hoort het ook. De documentatie is kort en bondig, maar geeft wel alle noodzakelijke informatie.
Eén van de belangrijkste eigenschappen van X11 is dat het via een netwerk kan functioneren. We kunnen derhalve een programma op een andere computer draaien en alleen de uitvoer en/of gebruikers-interface op het eigen scherm laten verschijnen. Onze machine fungeert dan als het ware als grafische terminal. AmiWin werkt desgewenst ook op deze manier. De gebruiker dient dan wel te beschikken over AmiTCP/IP of AS-225R2 voor de benodigde communicatie.

WORKBENCH PARAAT

Ook op grafisch gebied laat AmiWin weinig te wensen over. Behalve de standaard schermmodi ondersteunt het pakket een groot aantal grafische kaarten. Zo voorziet de software onder meer in drivers voor de Picasso-, Merlin-, Domino-, Visiona-, Retina-, Graffiti- en CyberGraphX-boards. De geregistreerde versie biedt zelfs 'true color' (24 bit) aansturingen. Nadat we aangegeven hebben dat we van AmiTCP/IP en CyberGraphX gebruik willen maken, activeren we AmiWin met 'startx'. Het venstersysteem opent een eigen scherm, maar ook de 'Amiga-kant' blijft in de hoogste staat van paraatheid. We kunnen nu zowel X11-clients als gewone Amiga-programma's opstarten. Elke X11-client maakt automatisch gebruik van het AmiWin-scherm. Indien we de netwerk-capaciteiten van AmiTCP of AS-225R2 aanspreken, krijgen we de X11-clients ook op een andere computer aan de praat. Op deze manier kunnen we bijvoorbeeld met de populaire World Wide Web-browser Netscape werken.



AmiWin behelst een complete implementatie van X11R6 voor AmigaDOS.

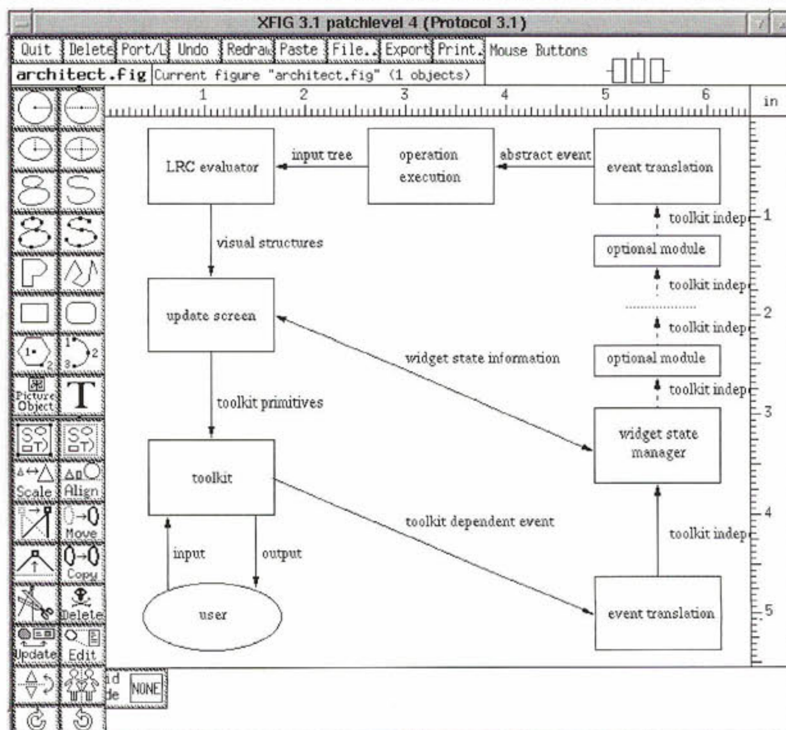
ZELF CLIENTS COMPILEREN

Het aantal meegeleverde clients (X11-toepassingen) is nog betrekkelijk beperkt. Wat dat betreft zit de combinatie NetBSD/X11 iets beter in de slappe was. Tot de belangrijkste clients behoren de WWW-browser Chimera, de PostScript tools GhostScript en GhostView, het object-georiënteerde tekenprogramma Xfig en het beeldbewerkingspakket Xv. Gelukkig circuleert er al een tijdje een AmiWin Developers' Package. Hiermee kunnen we met behulp van de SAS/C compiler zelf clients compileren. Dit verloopt echter niet zo eenvoudig als bij NetBSD/X11. In bijna alle gevallen moeten we zelf de broncode aanpassen en dat is niet aan iedereen toevertrouwd.

CONCLUSIE

AmiWin geeft een solide en stabiele indruk. Wel hadden we graag wat meer meegeleverde X11-clients gezien. Als dat aantal in de toekomst volwassen vormen aanneemt, dan hebben we zonder meer te maken met een prachtprodukt. In het huidige jasje bewijst het pakket vooral zijn kracht wanneer we de Amiga als X-terminal inzetten.

Jeroen Oudejans



Ook met het populaire Xfig weet AmiWin wel raad.

Produkt: AmiWin 2.22 Registered
Producent: Holger Kruse
Prijs: $ 50,-
Configuratie: minimaal OS 2.04, 4 Mb RAM, 2 Mb vrij op harddisk.
Aanbevolen: 68030, 8 Mb RAM, 20 Mb vrij op harddisk.
Inlichtingen:
H. Kruse
12006 Coed Drive
Orlando
FL 32826-3101, USA
E-mail: kruse@cs.ucf.edu
Demoversie verkrijgbaar via:
• AM-BBS: amiw222.lha
• Aminet: /pub/aminet/gfx/x11/AmiWin*

Eindelijk weer

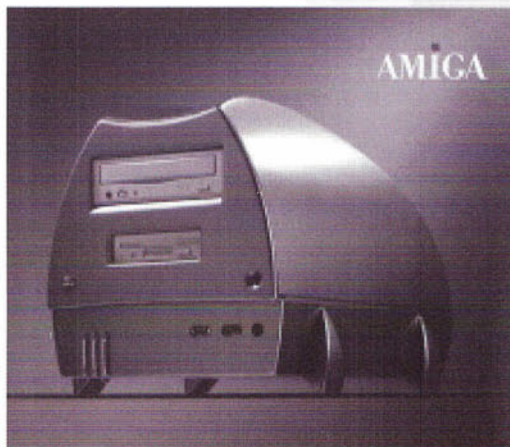
De CeBIT in Hannover geldt al sinds jaar en dag als één van de grootste elektronica- en computervakbeurzen ter wereld. Van 14 tot en met 20 maart jongstleden mocht het jaarlijks terugkerende evenement, het Europese antwoord op de Comdex-shows in de VS, z'n reputatie weer eens waarmaken. Amiga Magazine trok naar Duitsland en mengde zich tussen de letterlijk duizenden firma's die hun nieuwe ontwikkelingen aan het publiek presenteerden. We snelden uiteraard meteen naar Amiga Technologies, waar we warempel weer eens een première beleefden.

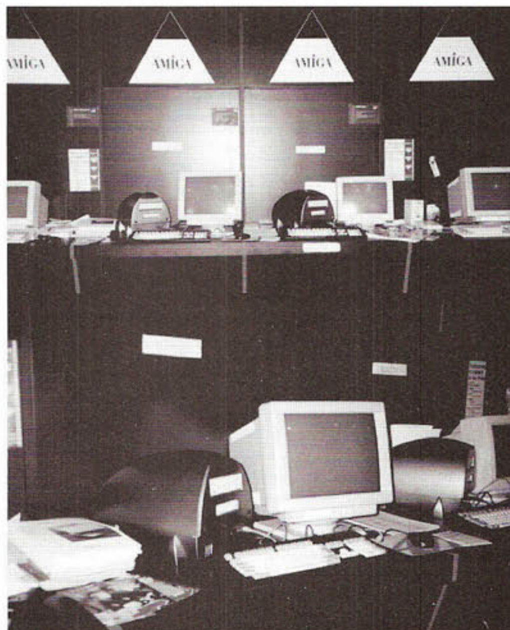


De CeBIT, elk jaar goed voor pakweg een half miljoen bezoekers (en heel veel blaren op de voeten), is in tegenstelling tot de Utrechtse HCC-Dagen of de 'World of Amiga Expo' in Keulen geen verkoopbeurs. Het gehalte naamkaartjes-swappende zakenlieden met draagbare telefoons was dan ook navenant. De nadruk lag dit jaar duidelijk op telecommunicatie, met inbegrip van netwerken als Internet.
AT bleek samen met Commodore gehuisvest in de stand van 'moeder' Escom, een van de drukst bezochte plekjes van de beurs overigens. De grote belangstelling had onder meer te maken met het spectaculaire 'multimedia theater' van Escom. Voorzien van een tennisracket en een 'data glove' die handbewegingen naar een pc leidt, kon iedereen hier een scheurend stukje gitaarrock ten gehore brengen. Een aantal bezoekers stoorde zich aan het feit dat daar geen Amiga aan te pas kwam. Onder luid geroep ('Amiga! Amiga!') werd de naastgelegen muur balorig met leuzen en graffiti beklad. Onterecht als u het ons vraagt, want enkele meters verderop was het wel degelijk de Amiga die in de schijnwerpers stond. Daar, naast de Amiga Surfer-bundel, vonden we ook de tweede oorzaak van de drukte bij de Escom-stand: het prototype van de Amiga Walker.

DARTH STOFZUIGER?

Amiga Technologies laat met dit ontwerp zien dat de knappe koppen van het bedrijf niet stilzitten. Qua design lijkt de donkergrijze Walker meer op een futuristische robot dan op een thuiscomputer. Boze tongen spreken zelfs over een kruising tussen de helm van Darth Vader en een high-tech stofzuiger. Volgens AT daarentegen getuigt het uiterlijk van een jonge en dynamische onderneming die niet terugschrikt van vernieuwing. Wat ons betreft is het een aansprekend en gedurfd design dat zeker een plekje verdient in het interieur van een modern huishouden. Met z'n revolutionaire 'modulaire' opbouw (de Walker bestaat uit meerdere lagen) en een aantal nieuwe poorten doet het apparaat de naam Amiga eer aan. Het onderste gedeelte van de machine bevat een moederbord en een aantal uitbreidingspoorten, de 'koepel' biedt onderdak aan een quadspeed cd-rom en een vooralsnog optionele floppy drive. Mocht AT tussentijds besluiten toch een diskdrive in de Walker te plaatsen (en daar gaan we eerlijk gezegd wel vanuit), dan valt de keuze waarschijnlijk op een high density exemplaar.
Tussen de koepel en het onderste gedeelte kunnen we nog een extra laag voor expansies plaatsen. Te denken valt aan een module die het geheel omtovert tot een tower met een overvloed aan ruimte voor harde schijven, grafische kaarten, MPEG-modules, et cetera. Amiga Technologies zal mettertijd kant-en-klare blokken aan 'third parties' leveren, zodat zij hun hardware zelf kunnen inbouwen. Dit garandeert volgens AT een ongeëvenaarde flexibiliteit; de invulling van het systeem kan namelijk geheel conform de smaak en het budget van de consument geschieden. En mocht het design onverhoopt niet bevallen, dan laat het moederbord zich (dankzij de standaard LPX-afmetingen) altijd nog inbouwen in een gewone pc-behuizing.







"Ken ik jou niet ergens van?"

ONDER DE KAP

Tot zover de buitenkant. Laten we eens naar de (voorlopige) specificaties van de Walker kijken. Onder de kap ontwaren we naast de trouwe AGA-chipset een vlotte 40 Mhz Motorola 68EC030 CPU in PLCC-uitvoering. Opvallender is het besturingssysteem: OS 3.2. De belangrijkste wijzingen van de nieuwe Kickstart (versie 43.xxx) behelzen een aantal 'bugfixes', implementatie van 24 bit-ondersteuning voor het printer.device en Super-IO-support met alle recente IO-features als EPP en FIFO (First In First Out). EPP, een vondst van Intel, Xircom en Zenith Data Systems, staat voor Enhanced Parallel Port. Het is een (bi-directioneel) high speed protocol dat 'snelheden' tussen de 512 Kb/s en 2 Mb/s mogelijk maakt. Dankzij deze techniek, zo luidt de verwachting, worden netwerken binnen afzienbare tijd een stuk betaalbaarder.
Tot de standaarduitrusting van de Walker behoren verder één Mb chip-RAM en

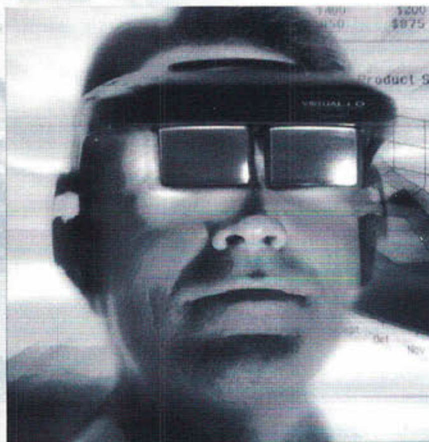
een première



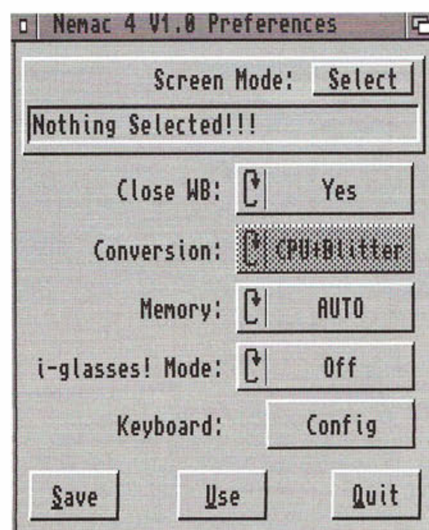
4 Mb fast-RAM, twee lege PS/2 SIMM-voetjes met plaats voor modules tot 128 Mb RAM, een FPU-socket, een EIDE hd-interface, een realtime klok en een nieuw ontworpen processorslot dat reeds is voorbereid op PCI, Zorro en PowerPC. Andere noemenswaardige eigenschappen zijn een snellere seriële poort (met FIFO-buffer) en een verbeterde busstructuur, bestuurd door een nieuwe chip met de codenaam Toni. Waarschijnlijk levert AT de Walker inclusief een extern toetsenbord en het zit er dik in dat de uiteindelijke machine een ingebouwd modem meekrijgt. Over eventuele midi-aansluitingen beraadt AT zich nog.
Het instapmodel van de Walker (met cd-romspeler, maar zonder diskdrive) komt waarschijnlijk al in september '96 op de markt. Verschillende bronnen noemen ter indicatie een prijs van circa DM 1.500,-.

AMIGA BIJ DE MAC
Het fijne van een bezoek aan de CeBIT is dat er zoveel kopstukken rondlopen, die je - als je over een perskaart beschikt tenminste - nog aan de tand mag voelen ook. In de wandelgangen spraken we onder meer met AT's product manager Amiga Michael Metz over de plannen van de Escom-dochter.
Metz kondigde een samenwerking aan tussen AT en hamburgerketen MacDonald's. Tijdens de reclamecampagne die binnenkort in Duitsland van start gaat zullen in alle filialen van McDonald's Amiga-posters worden opgehangen. Amiga Technologies lijkt kosten noch moeite te sparen om de boodschap ('koop een Amiga!') over te brengen op een groot publiek. Duitse bioscoopgangers kunnen binnenkort namelijk rekenen op een complete Amiga-commercial, waarin bovendien een aantal Surfer-bundels wordt verloot. Of deze acties een vervolg krijgen buiten de Duitse grenzen is nog niet bekend, maar de resultaten zullen ongetwijfeld van invloed zijn op die beslissing.
Ook het keurmerk-initiatief van Amiga Technologies blijft voorlopig een louter Duitse aangelegenheid. Bij onze oosterburen lopen er kennelijk flink wat ondernemers rond die wel brood zien in de herboren machine. Om het kaf van het koren te scheiden gaat AT de komende weken trainingen organiseren. Daar krijgen de (potentiële) verkopers alle benodige informatie om het produkt op een deskundige manier aan de man te brengen. Bedrijven die de training met succes volbrengen, ontvangen het predikaat 'Official Amiga Dealer'. Vervolgens helpt AT het officiële verkooppunt op weg door (a) twee dagen lang een demonstratie te houden bij de dealer in de hoop diens klantenkring lekker te maken voor de Amiga, of (b) in de directe omgeving van het verkooppunt een reclamecampagne te houden ten gunste van de dealer.

En we voorspelden het al een paar nummers geleden: ook de medewerkers van de Escom Offices krijgen een training (Metz liet zich onlangs overigens ontvallen daar al mee bezig te zijn). Daar kunnen we maar één ding uit afleiden: binnenkort liggen er Amiga's (te beginnen met de AGA-machines) in de Escom-filialen.



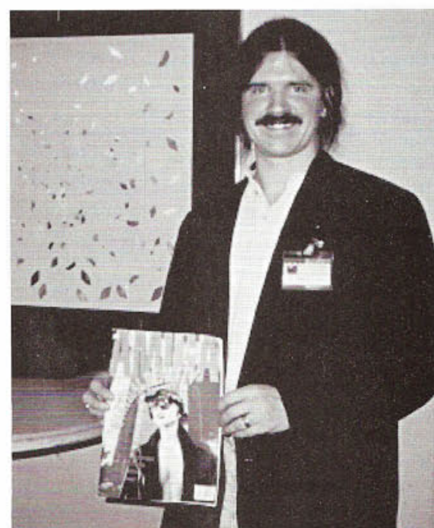
I-GLASSES VOOR DE AMIGA
De Virtual I-Glasses, uitgebreid getest in AM38, zijn vanaf nu ook beschikbaar voor de Amiga. Producent Virtual Products levert de bril inclusief een cd-rom met drie spellen. De softwarehuizen Team17 en Psygnosis hebben overigens al toegezegd games te willen schrijven voor de I-Glasses. Daarmee zijn ze zeker niet de eersten. Die eer is, voor zover wij weten, voorbehouden aan het Duitse trio Schlott, Groth en Heinsen met hun Doom-kloon Nemac IV - de meegeleverde games even niet meegerekend natuurlijk.



NemacIV werkt als een van de eerste games samen met de Virtual I-Glasses.

NOG GEEN QUICKTIME
In tegenstelling tot eerdere berichten bestaat er nog geen deal met Apple over het gebruik van (een variant op) QuickTime op Amiga's. QuickTime is de standaard die Macintosh computers gebruiken om beeld en geluid af te spelen. Metz zegt hierover: "They constantly want things we can't give, and we want things they don't wanna give. Up till now we have nothing, but we're negotiating". Wordt vervolgd dus.
Van meerdere kanten bereiken ons geruchten over een samenwerking tussen Amiga Technologies en IBM. Het extraatje bij de Amiga Surfer-bundel (honderd uur gratis Internet-toegang via IBM) zou hiervan een teken aan de wand kunnen zijn. De op de CeBIT aanwezige IBM-afvaardiging zweeg echter in alle talen en ook bij de AT-medewerkers kwamen we niet verder dan een 'no comment'.

1538 EN 1764
In AM 38 kondigden we ze al aan, nu zagen we ze ook in het echt: de 1538 en 1764 monitoren (15 en 17 inch) van AT. Dankzij zijn grote beeldbuis zien we met name in de 1764 een uiterst interessante monitor voor bezitters van grafische kaarten. Met een horizontale scanfrequentie



En nu maar hopen dat Dave Haynie de Nederlandse taal machtig is...



die oploopt van 15 KHz tot 64 KHz richt dit scherm zich niet alleen op de professionele gebruiker, maar ook op mensen die hun oude spelletjes maar niet bij het groot vuil willen zetten.

NATIVE DEVELOPER KIT

Binnenkort weer verkrijgbaar: de Native Developer Kit. Deze set is lange tijd uit de roulatie geweest, maar geldt nog steeds als bijzonder belangrijk voor de ontwikkeling van software. Met dit initiatief wil AT laten zien dat het flink aan de weg timmert. Ook het ADSP (Amiga Developer Support Program) is weer opgestart. Ontwikkelaars kunnen zich registreren bij Amiga Technologies en hebben de keuze uit de shareware/pd- ($ 100,-) en de commerciële status ($ 300,-). De technische en softwarematige ondersteuning verloopt via Internet.

DE TOEKOMST

Op de imposante Motorola-stand kwamen we twee bekende gezichten tegen: Dave Haynie en Andy Finkel. De Commodore-oudgedienden hielden een toespraak op de besloten 'developer conference'. Beide heren gaan op contractbasis een adviserende functie bij AT vervullen. De geruchten dat Dave Haynie - nu werkzaam bij Scala - naar Bensheim gaat verhuizen, zijn dus niet waar. Wel krijgt hij een belangrijke hand in de ontwikkeling van de voor de CeBIT '97 aangekondigde PowerAmiga.

Andy Finkel draagt zorg voor de ontwikkeling van OS 4.0, het toekomstige besturingssysteem dat ook een 68k-emulatie zal herbergen voor compatibiliteit met de huidige machines. Volgens Michael Metz gaat de ontwikkeling van het hardwareconcept een drietal maanden duren. Voor het OS geldt hetzelfde, mits Finkel permanent twee à drie mensen ter beschikking krijgt.

Als het aan Michael Metz ligt zal elke vorm van emulatie uiteindelijk verdwijnen. "It kills performance", verduidelijkt hij. Zijn voorkeur gaat uit naar een vernieuwd OS met kenmerken als memory protection, virtual memory en (vanwege het niet-compatibele karakter) hardware zonder AGA-chips. Dit betekent dat de ontwikkelaars de bestaande software (minimaal) opnieuw door een compiler moeten halen wil een en ander 'native' draaien op een PPC. Ook Haynie acht het breken met de custom chips noodzakelijk voor de verdere ontwikkeling van de Amiga, al sluit hij niet uit dat er mettertijd iemand met een AGA-module op de proppen komt.

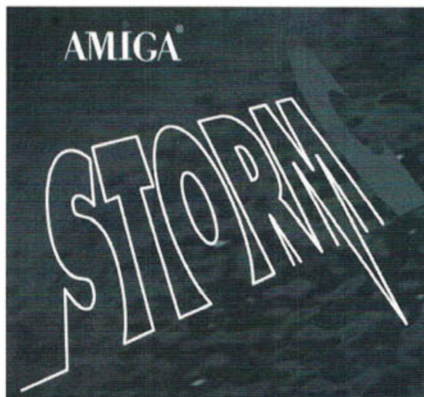
Inmiddels zijn er diverse besprekingen geweest tussen AT en Motorola, alsook met drie andere bedrijven waarvan Metz de namen niet wil noemen. Het lot van Motorola is sowieso bijzonder nauw verbonden met dat van AT; als het om computers met een PowerPC gaat komen we (nog) niet veel verder dan de PowerMac en de Amiga. Niet zo gek dus dat we temidden van het PowerPC-geweld ook nog een A1200, een A4000T en opnieuw een prototype van de Walker ontdekten op de Motorola-stand.

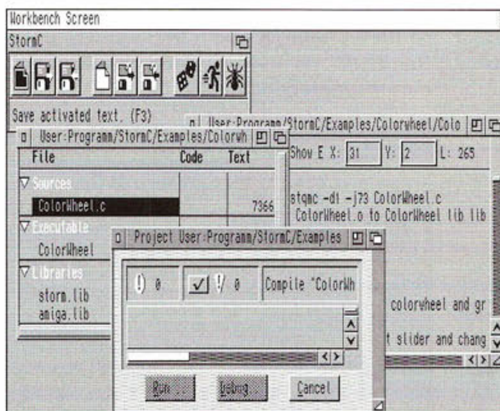


Motorola besteedde veel aandacht aan de PowerPC.

STORM OP TIL

De firma Haage & Partner deelde op de CeBIT brochures uit over hun ontwikkelingssysteem StormC. Deze compiler biedt zowel ANSI C als C++ ondersteuning en is volledig compatibel met de richtlijnen van AT&T. In het pakket zit behalve een editor, compiler en linker ook een zogeheten source level debugger. Een aantal speciale library's completeert het geheel. StormC gaat mettertijd ook PowerPC-ondersteuning bieden, zodat 'native' programmatuur gemakkelijk 'geporteerd' kan worden. Op Aminet (directory lang/c) staat een demo van het pakket.





Een impressie van de compiler StormC.

Eveneens van Haage & Partner komt StormGUI, een pakket waarmee men zonder enige programmeerkennis een 'user interface' kan samenstellen en integreren in elk programma. Verder wierpen we een korte blik op het 'boobsi' (Basic Object Oriented Programming System) ontwerpgereedschap StormWizard. In een volgend nummer hopen we u volledig te kunnen informeren over deze nieuwe produkten.

CONCURRENTIE?

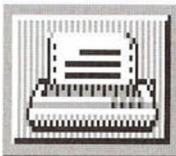
Op het stekkie van Philips stuitten we onverwacht nog op een mogelijke concurrent van de Amiga Surfer-kit: de CD-i Internet. Het pakket, bestaande uit een 14k4 modem en een cd met software, bleek makkelijk te bedienen, maar viel qua mogelijkheden en snelheid een beetje tegen. Echt flexibel is het systeem ook niet, want elke provider vergt een aparte cd. Vooralsnog ondersteunt het apparaat van Philips slechts een paar grote providers in Engeland en Duitsland. Het pakket zonder CD-i speler kost circa ƒ 400,-. In onze ogen heeft de 'Surfer' derhalve niet veel te vrezen.

DEVELOPER CONFERENCE

Een deel van de AM-redactie woonde ook de developer conference bij en nam na afloop van de gelegenheid gebruik om de nieuwe browser AWeb van Yvon Rozijn aan AT's product manager Software Cristoph Gülicher te presenteren. Het programma staat ondertussen op het Amiga Magazine BBS en op Aminet in de directory comm/tcp. Over de developer conference mogen we helaas maar weinig vertellen (geheimhoudingsplicht!). Wat we wel kwijt kunnen is dat de Amiga zich in zeer bekwame handen bevindt. AT ligt keurig op schema en er belooft veel moois op ons af te komen.

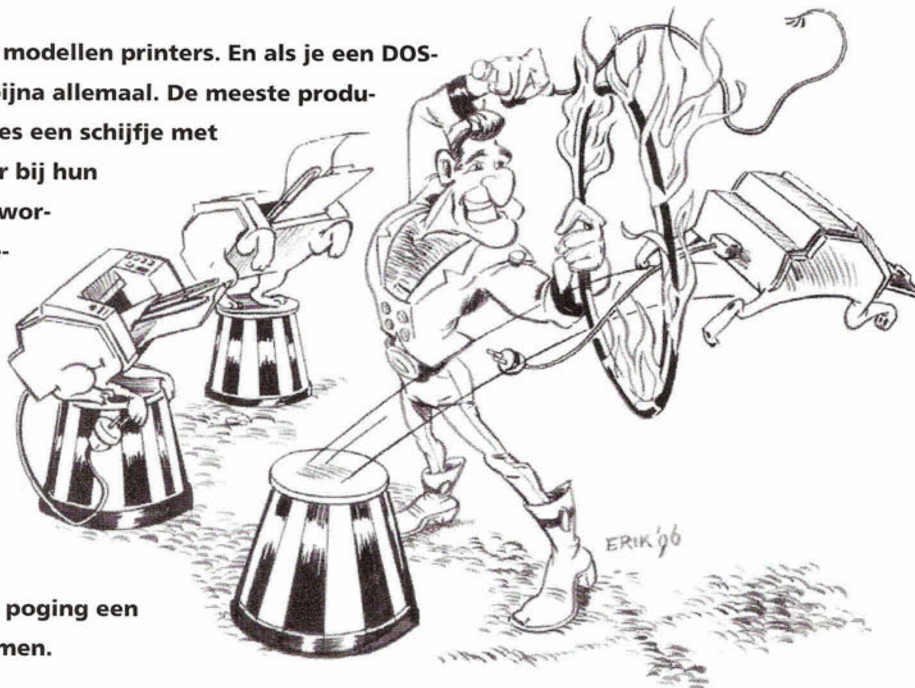
Onze plannen om op de stand van Microsoft een gratis banket mee te pikken, vielen helaas in het water. Na een uitgelopen gesprek met een AT-vertegenwoordiger werden we bijna in het schemerdonker opgesloten door de schoonmakers. Wat ons betreft een enerverende beurs die weleens een ommekeer in de geschiedenis van de Amiga kan betekenen.

Tekst en fotografie
Thomas Tavoly en Joost Brugman



Eerst de driver, dan de printer

Er bestaan talloze merken en modellen printers. En als je een DOS-computer hebt, doen ze het bijna allemaal. De meeste producenten stoppen namelijk netjes een schijfje met een geschikte pc-printerdriver bij hun afdrukker. Om jaloers van te worden. Wij Amiga-bezitters moeten doorgaans zelf op zoek naar zo'n driver. In de praktijk leidt dat tot consumenten die te bang zijn om de printer van hun dromen aan te schaffen. Want stel je eens voor dat er geen driver voor bestaat... Amiga Magazine waagde een poging een deel van de huiver weg te nemen.



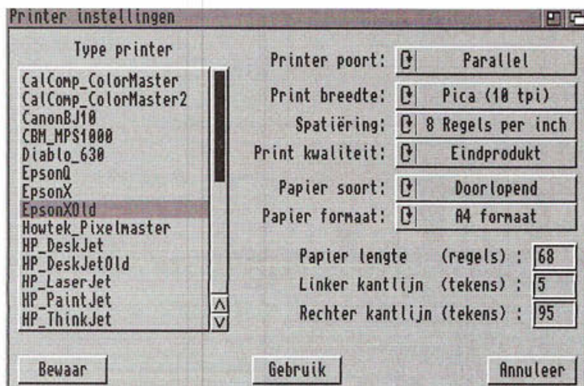
Het geschetste probleem begint al bij de aanschaf van een nieuwe Amiga; de 'standaard' printerdrivers op de diskette 'Extras' van de Workbench zijn niet echt 'up-to-date'. Ook de prestaties van deze besturingsprogramma's laten vaak te wensen over. Sinds Workbench 2.0 hebben ze weliswaar aan snelheid gewonnen, maar de 'preference' drivers (te selecteren via Prefs:Printer) halen nog steeds niet het onderste uit de kan. Zeker niet als het gaat om grafische afdrukken van hoge kwaliteit. We doelen hier met name op 'prints' in 256 grijstinten en meerdere kleuren. De originele Workbench-drivers kunnen helaas slechts 4096 kleuren aan en hebben zeer beperkte mogelijkheden op het gebied van 'rasteren' en dergelijke. En dan hebben we het nog niet eens over de drivers voor de nieuwste generatie printers, die niet worden meegeleverd. De techniek staat niet stil, maar in de ontwikkeling van moderne standaard Workbench-drivers zit weinig vooruitgang.

DIPSWITCHES INSTELLEN

Gelukkig bestaan er programma's die over een eigen set printerdrivers (meestal ook voor de nieuwste hardware) beschikken. De kans blijft echter bestaan dat de aansturing voor uw afdrukker daar niet bijzit. In pakketten als PageStream en WordWorth kunt u in zo'n geval alsnog gebruik maken van een preference driver, maar ook van een zogeheten compatibele driver. Een compatibele driver is in staat printers aan te sturen, die werken volgens de regeltjes van een (doorgaans) gerenommeerd merk. Zo'n driver

Tabel 1
Overzicht van drivers op AmiNet en het AM-BBS

Merk:	Type:	Naam:	Vindplaats:
Canon	BJC 600/4000	Canon_30	Aminet 9/AM-BBS
	BJC 600	Canon	Aminet 5/AM-BBS
	BJ 10	BJ10	Aminet 4
	BJC (divers)	CanonBJC	Aminet 4
	Canon (divers)	CanonStudio V2	Aminet 2, 4
	LBP Laser	CanonLBP	Aminet Set 1
Epson	FX850/Citizen	EpsonFX	Aminet 6/AM-BBS
	LX800	EpsonLX	Aminet 6/AM-BBS
	Stylus 800	Stylus800	Aminet 4/AM-BBS
	LQ/Panasonic	PanasonicPlus24	Aminet 3
	LQ/24	Epson24Plus	AM-BBS
Fargo	Primera	Primera45	Aminet 6
	Primera Pro	PrimeraPro13	Aminet 6
HP	LaserJet 4 (L)	LJ4BOOST110	Aminet 10
	Deskjet 550c	HPDJ550C	Aminet 5
	Deskjet 500c	DJ500C	Aminet 4
	LaserJet 4	HP4DR358	Aminet 2/AM-BBS
	Laserjet	HP_LJ	Aminet 2
	PaintJet	Paintjet	Aminet Set 1
IBM	Pro 4201/4202	Prodrivers	Aminet Set :1
Mannesmann	(Tally) MT420d	MT420D	Fish #436
NEC	Nec 24	Nec24Plus	AM-BBS
OKI	Okidata ML92	OkidataDump	Aminet Set :1
Star	Gemini 10X	Gemini10X351	Aminet 2
	NL-10	StarNL10	AM-BBS
	Star 24	Star24Plus	AM-BBS
Tektronix	4695/4696	Tek4696	Aminet Set 1
Xerox	4045	Xerox4045	Aminet Set :1

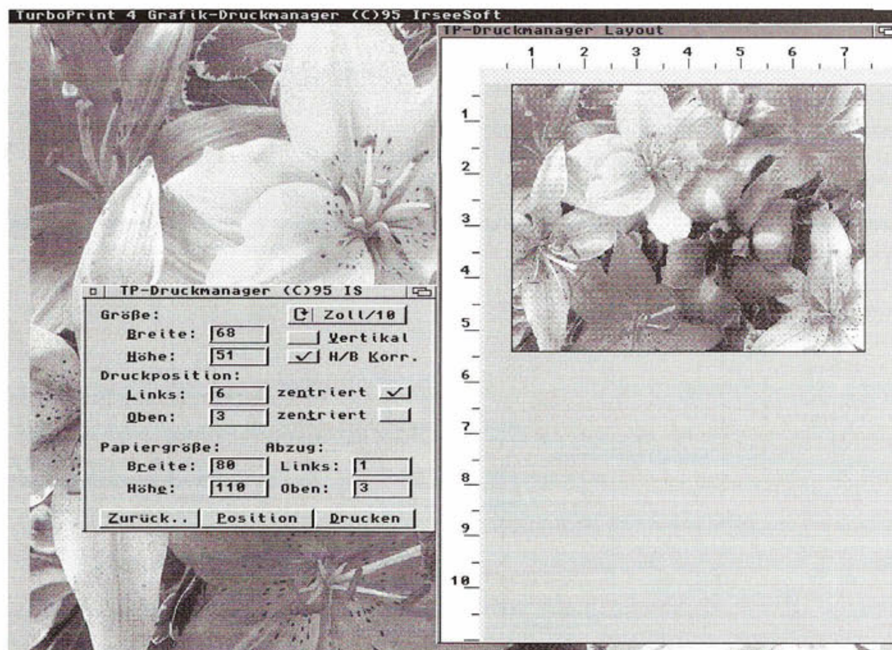


Hopelijk levert Amiga Technologies bij het aangekondigde OS 3.2 wat meer printerdrivers mee.

emuleert dus als het ware een ander apparaat. Soms detecteert de printer de emulatie zelf, een andere keer zullen we een en ander eigenhandig moeten instellen. Dat gebeurt ofwel middels de 'dipswitches' in de printer ofwel via het controlepaneel. Meer hierover vindt u ongetwijfeld terug in de handleiding. Kies in elk geval voor een driver die de specificaties van uw printer het dichtst benaderd.
Op de markt van besturingssystemen voor printers zijn er vandaag de dag twee merken die de dienst uitmaken: Epson en Hewlett Packard. We komen dan ook veelvuldig printers tegen van andere makelij die Epson-compatible, HP-compatible of zelfs beide zijn. Binnen deze twee hoofdcategorieën dienen we weer onderscheid te maken tussen de verschillende 'printergeneraties'. Zo kent Epson de typen ESC/P en ESC/P2 (Epson Standard Code for Printers Level 1 en 2) en hanteert Hewlett Packard het omvangrijke PCL-systeem (Printer Command Language Level x), waarvan de versies PCL tot en met PCL5 het meest voorkomen. Doorgaans gedragen de methoden ESC/P en PCL zich 'downwards compatibel'; als de beste driver niet beschikbaar is, kunnen we kiezen voor een exemplaar van één of meer generaties geleden. Komt de printer helemaal niet voor in de lijst van beschikbare drivers, dan gaat de voorkeur uit naar een compatibel exemplaar (met Epson of HP, al naar gelang de printer). Zo werkt een Star LC24-10 bijvoorbeeld prima via de EpsonQ driver en kunnen de meeste 9-pins dotmatrix-printers goed uit de voeten met de EpsonXOld driver.

UITGEKLEDE VERSIES

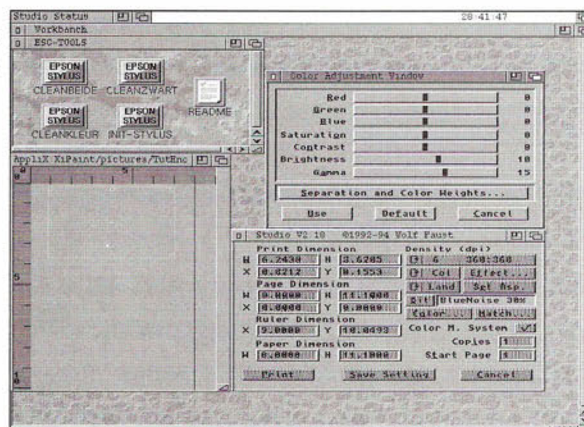
Bijzonder interessant allemaal, maar u wilt natuurlijk vooral weten of er een specifieke driver voor uw printer bestaat. Wel, we zijn eens flink voor u op zoek gegaan. We ontdekten al snel dat er zowel commerciële als gratis drivers circuleren. Uit deze laatste categorie vonden we er heel wat terug op Aminet. Tabel 1 geeft een overzicht, al sluiten we niet uit dat we tussen die vele Gigabytes een aantal drivers over het hoofd hebben gezien.
De drivers op de Aminet CD's zijn ook te verkrijgen via de gelijknamige ftp-site van Internet, alsook op de meeste Amiga-georiënteerde Bulletin Boards zoals het AM-BBS. Over de kwaliteit van deze drivers kunnen we helaas geen uitspraken doen. Lees daarvoor de bijgesloten documentatie. De meeste drivers uit tabel 1 zijn ontwikkeld door fanatieke Amiga-gebruikers. Toch is er ook een aantal bedrijven zoals Citizen, Canon en HP dat zelf gebruiksklare Amiga-drivers levert. Doorgaans betreffen het uitgeklede of oudere versies van de besturingsprogramma's uit commerciële pakketten als Studio Professional of Turboprint Professional. Raadpleeg voor de zekerheid uw leverancier of de importeur.



Turboprint Professional V4.1 in actie.

PROFESSIONELE DRIVERS

Dit brengt ons meteen bij de tweede en laatste vindplaats van printerdrivers: de commerciële pakketten. De veeleisende Amiga-gebruiker kan kiezen uit twee programma's, te weten Studio professional II V2.x van Wolf Faust



Een impressie van Studio Professional II V2.10.

Tabel 2

Drivers voor Turboprint Professional v4.x

Merk:	Type:
Brother	24 pin, 9 pin
Canon	BJ, BJ-10, BJC-Color, BJC4000, BJC600
	BJC610, BJC600e, BJC800
	LBP, PJ1080A
Citizen	120D+, 120D, Swift24, Swift240, Swift9
Epson	EX,FX,LX, LQ,SQ-xx00, LQ,SQ
	Stylus, StylusColor, StylusColor II
	Stylus 820 & IIs, Stylus Pro(XL)
Facit	B3450
Fargo	Primera (Pro)
Fujitsu	DL-1100
HP	DeskJet 1200, 500, 500C, 520, 540C, 550C, 560C
	DeskJet 600, 660, 850C
	LaserJetII, III, IV, IVp, V
	PaintJet, XL, 300XL
Lexmark	ExecJet IIc
Mannesmann	(Tally) 7400-3Col, 7400-4Col
Nec	Pinwriter
Okimate	20 IBM, 20 Std, Oki ML-38x, Oki ML-39x
Panasonic	KX-P1124, KX-P1540
Seikosha	24 pin, 9 pin, SL-80AI, SL-80IP
Star	9 pin, LC, XB24, LC10, SJ144
Esc/P(2) driver	(Epson & Epson compatibel)
PCL5 driver	(HP & HP compatibel)

en Turboprint Professional V4.x van IrseeSoft. Deze pakketten kunnen een zeer groot scala printers aansturen (zie tabellen 2 en 3). Verder tellen beide programma's drivers voor ESC/P en PCL, zodat we ook printers die volgens deze afspraken werken probleemloos aan de praat krijgen. De toegevoegde waarde van deze pakketten schuilt primair in de grote hoeveelheid beschikbare drivers. Verder zijn zowel Studio als Turboprint in staat om de Workbench preference driver te emuleren danwel te vervangen. Op die manier zijn we met de meeste programmatuur verzekerd van mooie afdrukken. De door ons bekeken versies werken vanaf Kickstart 2.0. Wie nog met een eerder besturingssysteem werkt en vooralsnog niet aan 'upgraden' denkt, moet zich tevreden stellen met de oudere edities van de genoemde printprogramma's. Het spreekt voor zich dat de recentste drivers daar geen deel van uitmaken.
Het derde grote voordeel: wie Studio of Turboprint aanschaft, haalt een compleet afdrukprogramma in huis; de 'print' laat zich tot in het kleinste detail bijsturen. Het aantal kleuren (tot 10,6 miljoen), de hoeveelheid grijstinten, maar ook zaken als helderheid, verzadiging en gammacorrecties zijn nader te definiëren door de gebruiker. Een plaatje spiegelen, diapositief maken of vergroten tot posterformaat... het kan allemaal. We mogen ook nog invloed uitoefenen op het raster, hetgeen fotorealistische afdrukken mogelijk maakt. Turboprint gaat zelfs zo ver dat het de resultaten van onze ingreep vóór het afdrukken in beeld kan brengen. Studio daarentegen biedt meer instelmogelijkheden. Bovendien kunnen we de beschikbare rasters uitbreiden met eigen patronen. Ook telt het pakket een aantal hulpprogramma's, onder meer om met behulp van een scanner calibraties uit te voeren. Studio vergt dan ook iets meer gewenning dan zijn soortgenoot. Ondanks de onderlinge verschillen (Turboprint drukt zeer snel af, Studio gebruikt een fijner rasterpatroon), weten beide programma's de capaciteiten van de gekozen printer volledig te benutten.

Tabel 3:

Drivers voor Studio Professional II V2.x

Merk:	Type
AMS	ProTracer A2,A3,A4
Amstrad	5000
ASI	DP-1185Jet, 1185F
Bezier	BP4040
Brother	HL-4, HL-4PS, HL-4V, HL-4Ve, HL-6, HL-8, HL-8PS, 10PS, HL-10V, M-1324 (L), M-1724L, M-1924L, M-2024L, 1524L, 1824L, 2524L, HJ400, HJ770
Bull	CompuPrint 4/14, 4/54, 924, 924N, VP81, VP110, VP570, VP580, Pagemaster 201, 413, 721, 1021
C.Itoh	C-610 II, 615 II, C-715F
CalComp	CCL600
Canon	LBP 4 SX, 8 SX, BJ-10e, 10ex, 10sx, 20, 30, 70, 130, 130e, 200, 200e, 200ex, 300, 330, BJC-600, 600e, 610, 800, 820, 880, 4000, 4100
ChipSet	Wenger 9T Tempest
Citizen	Swift 24, 24e, 24X, 200, 224, 240, 240C, GSX 140, ProDot 24, ProJet, PN48, PN60, ProLaser 12, ProScript 12
Commodore	IP3300
Compaq	Pagemarq 15, 20
Craft	OP-115, SL92Plus, SL 532
Dataproducts	LZR 650, 660, 950, 960, 965, 1555, 1560, 2450, 2455
Datatrade	DataScribe, P6, P12, P17, P20, P22, P45
DEC	DecLaser 1100, 1150, 1152, 1555, 1560, 2150, 2200Plus, 2250Plus, 2100Plus, 3200Plus, 3250Plus, MultiJet1000, 2000
Epson	Actionlaser 1100, 1600, EPL 3000, 4000, 4100, 4300, 5000, 5200, 5600, 7500, 8100, L-750, L-1000, LQ-100, 500, 510, 570 (+), 800, 850 (+), 860, 870, 950, 1000, 1050 (+),1060, 1070, 1170, 1500, 2000, 2500, 2550, Stylus 300, 400, 800, 800+, 1000, StylusColor, StylusColor II(s), StylusColor Pro(XL), SQ-850, 870,1170, 2000, 2550,EPI200
Facit	P8040, 8045, 8160, 8085E, 8085S, E-690, 580, 590, 950
Fordata	HPIII, OGS 305 Stywrt (0, 1, 2, 3), OGS 30D Stywrt (0, 2, 3), OGS 16 Scrollwriter
Fujitsu	VM600 (E), 800, 2200, DL900, DL1100, 1150, 1200, 1250, 3300, 3600, 4600C, 5800, BJ100, BJ200, Joywriter
GCC	BLP II, BLPIIs
Genicom	1040, 7040EC, 7080EC,(RP), 7150, 7170, GeniPrint 20, 25
HP	Laserjet, 2, 2P(+), 3, 3D, 3P, 3SI, 4, 4Plus, 4L, 4LM, 4M, 4MP, 4M Plus, 4P, 4Si, 4V, 4VM, 5, 5M, 5MP, 5Si, Laserjet Plus, 500, 2000, Color Laserjet, Deskjet Plus, Portable, 310, 320, 500, 500C, 510,520,540, 550C, 560C, 600, 660, 850, 855, 1200C, 1600C, Paintjet 300XL
IBM	ExecJet II 4976
Kodak	Diconix 701, P00SI, Ektaplus 7016 (PS)
Kyocera	F800T, F820, F1200S, F1800, F2200S, F3300, F5000, FS850, F1500, FS3400, FS3500, FS5000, FS5500, FS6500
LaserMaster	LM7200LX-TX, Unity 1000, 1200XL, WinPrinter 600XL, 800
Mannesmann	MT82, 92, 93, 94, 99, MT130/24, 131/24, 150/24, 151/24, MT330, 350, 360, 730 Compact, 735 Compact, 904, MT904plus, 906, 908, 911, 908
MicroPlex	Solid 20-2, Solid 30, Solid 45
Minolta	SP101, 101PS, 101S, 3000, 3500 WinLaser SP1000, SP1500
Nec	JetMate 400, 800, Silentwriter S62P, 90, S102, SuperScript 610+, 660, 660e, CP6, CP7, P2+, P6(+), P7(+), P20, P22Q, P30 P32Q, P42Q, P52Q, P60, P62, P70, P72, P90, P565XL, P2200, P5200, P5300
Océ	6121, 6122, 6123, 6141, 6142, 6143, 6450, 6500, 6600
Okidata	ML-380Elite, 390Elite, 390FB, 391Elite, 393Elite, 393C Elite, 395, 395C, 590, 591, OL400, 400e, 400ex, 410, 600, 610ex, 800, 810, 830, 840 850
Olivetti	DM124, 124C, 124L, 324, 324SL, 624, PG404, 408, 417, JP150, JP350S, IP3300
Panasonic	224, KX-P1123, P1124, P1540, P1624, P1654, P2023, P2123, P2124, P2624, P4400, P4410, P4420, P4430, P4440, P4450, P4451, P4455, P5400, P5410
Philips	PP402, 402S, 405
PrePress	Newgen TurboPS880, 400P, 440N, 440ND, 660B, 660BE, 1200T
QMS	PS-410, PS-815(MR), 825(MR), PS-860, 1700, 1725, PS-2000, 3200
Qume	CrystalPrint Expr., Pub.II
Ricoh	1200LP
Samsung	SL1081A(P),1082A(P), SP2421, SP2422
Sanyo	SPX 508V, SPX 612
Seikosha	BP7800, SL-80AI, SL-80IP, SL-90, SL-92, SL-92+, SL-95, SL-96, SL-130, SL-150, SL-210, SL-230, SL-270, SL-532, Speedjet 200, 300, LT20, OP 104, 108, 115
Sharp	JX 9400, 9500H, 9600, 9700
Siemens	Highprint 4009N60, 4812-I10, 4813-I60, 4819-P10, 4820-P10, 9014
Star	LaserPrinter 4, 4III, 4 StarScr., 8III, LS 5, LS 5EX, LS-5TT, NB-15, NB24-10, -15, NX-24-00, XB24-10, -15, -200, -250, SJ-48, -144, LC24-10, -15, -20, -100, -200, -200C
Texas	MicroLaser+

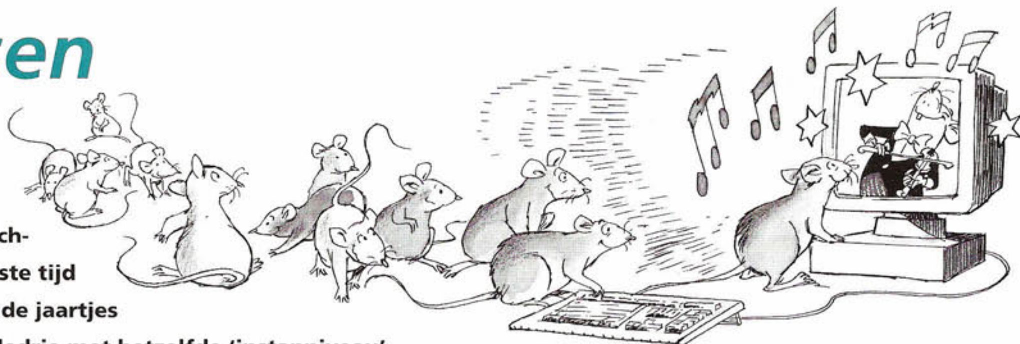
CONCLUSIE

De stelling dat de Amiga maar weinig printers ondersteunt, berust dus op een misverstand. Toegegeven, met de achterhaalde drivers van de Workbench komt u niet ver. Het public domain biedt echter flink wat alternatieven. Wie helemaal niets aan het toeval wil overlaten, investeert het best in één van de genoemde commerciële pakketten. U moet wel een heel exotische printer hebben, wil hij niet in het 'lijstje' met ondersteunde afdrukkers voorkomen. Het nadeel van deze pakketten is de vrij hoge prijs, die bovenop de aanschafkosten van de printer komt. De keuze is aan u: even door de zure appel bijten, of leren leven met een prachtig apparaat dat niet optimaal presteert. Een makkelijke beslissing, lijkt ons.

Willem Schaaij

Produkt: Studio Professional II V2.x
Prijs: circa *f* 135,-
Produkt: Turboprint Professional v4.x
Prijs: circa *f* 175,-

Muizenissen



Misschien moet ik niet zo vaak meer samen met mijn kinderen achter de Amiga gaan zitten. De laatste tijd heb ik regelmatig het gevoel dat de jaartjes beginnen te tellen. Hoewel we alledrie met hetzelfde 'instapniveau' begonnen, is een aantal begrippen voor mijn kinderen al 'gesneden koek' terwijl ik er nog mee worstel. Sinds kort voel ik me echter weer heer en meester, omdat een van mijn collega's ook een Amiga kocht. Uit mijn eerste begeleidingsgesprekken bleek al snel dat ook ik al lang geen beginner meer ben!

Papa Dick en de DEMO-SCENE

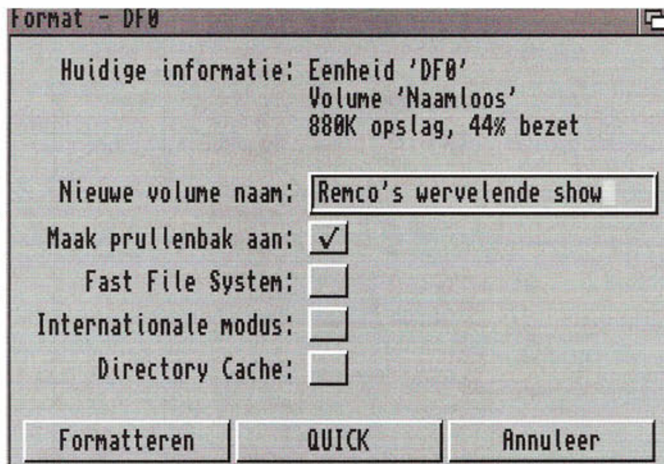
Zowel via mijn kantoor als mijn sportclub ken ik veel mensen die thuis ook een computer hebben. Dat is echter zelden een Amiga. Eén van mijn collega's kocht bijna twee jaar geleden een pc. Maar hoe goed hij ook zijn best deed, hij heeft er nooit iets plezierigs of zinvols mee kunnen doen. Vlak voordat hij overwoog een dertiendelig boek over 'de foutmeldingen van de pc' te schrijven, nam hij het besluit zijn machine in te ruilen voor een Amiga 1200. Joepie! Eindelijk een collega van hetzelfde computergeslacht! Toen ik vertelde over de artistieke kwaliteiten van Remco, wilde mijn collega die wel eens zien. Het spreekt voor zich dat ik een dag later een paar diskettes met Remco's 'artwork' bij me had. "Bekijk die maar eens."

COMPUTERTAAL

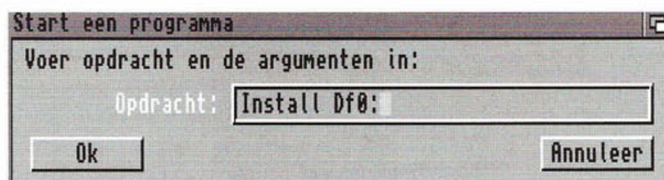
Kort na het avondeten (die nieuwe voetbalvla is ècht lekker) belt mijn collega met de mededeling dat de bewuste cassettes (zelfs de basistermen beheerst hij nog niet) niet werken. Na enig doorvragen blijkt hij de schijfjes op dezelfde manier te gebruiken als de spelletjes die in zijn bezit zijn: schijfje in de diskdrive, computer aanzetten en dan maar kijken wat er gebeurt. Niets dus...

"Maar, je moet ook eerst met je Workbench-diskette starten. Daarna kun je de plaatjes via Multiview bekijken", probeer ik uit te leggen. "Krijg ik dat soort ellende met de Amiga nu ook weer? Ik dacht dat alles veel makkelijker zou zijn!", was zijn antwoord. Plots dringt het tot mij door dat hij precies dezelfde problemen heeft als ik bijna drie jaar geleden, maar ook dat ik dezelfde computertaal gebruik waartegen ik me drie jaar geleden verzette. Dat moet anders kunnen!

"Excuses, mijn fout. Ik heb je de verkeerde schijfjes gegeven. Volgende week neem ik de goede mee." Als spellen uit zichzelf kunnen starten, als demo-diskettes na het aanzetten van de Amiga de mooiste animaties op het scherm toveren, dan moet Dick Vermaas toch minimaal in staat zijn om automatisch een plaatje op het scherm te laten verschijnen? Dat bleek echter minder makkelijk dan het leek...



Het formatteer-menu van de Workbench. Een optie om schijfjes te 'installeren' ontbreekt.



Maar zo kan het gelukkig ook...

AUTOSTART

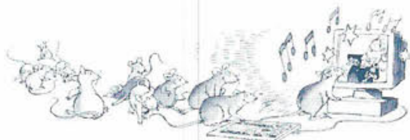
Het eerste dat ik op moet lossen is de vraag waarom de Amiga wèl automatisch de Workbench en spellen start, terwijl zij bij andere diskettes begint te klagen. Voor het antwoord moet ik de diskettes een beetje verder ontleden dan normaal. Als ik een schijfje via de Workbench formatteer, krijg ik een scherm met een aantal mogelijkheden. Elke optie levert weer een andere soort diskette op. Sommige daarvan zijn niet op een oude Amiga te lezen, anderen nemen weer iets meer geheugen in beslag. Er is één optie die ik echter niet in het formatteervenster terugvind: de mogelijkheid een diskette 'autostartend' te maken.

Er is overigens niets geheimzinnigs aan dergelijke schijfjes. Op het moment dat ik de Amiga aanzet, kijkt zij eerst of er een diskette in de diskdrive zit. Vervolgens wordt de zogeheten *bootsector* in het geheugen geladen. Als deze sector een bepaalde code bevat, wordt de diskette als autostartend beschouwd. Wat er vervolgens gebeurt is afhankelijk van de rest van de bootsector. Bij spellen en demo's bevat hij vaak een piepklein programma dat razendsnel de rest van het spel inleest, terwijl er tegelijk een leuk muziekje klinkt. Bij een Workbench-diskette verloopt de procedure wat eenvoudiger: de computer leest een aantal libraries in het geheugen en voert de startup-sequence uit.

De bootsector van een diskette zo veranderen dat de Amiga hem in het vervolg als autostartend ziet, is eenvoudig: zoek in het Workbench-menu naar de regel 'voer opdracht uit' (of start de CLI of de Shell) en geef de opdracht 'Install DF0:'.

PROEF OP DE SOM

Met het automatisch startend maken van de diskette ben ik er natuurlijk nog niet. Het enige dat de Amiga nu weet is dat ze de opdrachten in de startup-sequence uit



moet voeren. Die moet ik natuurlijk nog wel even samenstellen. Met de Amiga Magazine servicediskette in de hand (want die start tenslotte ook automatisch) ga ik aan de slag. Als ik de inhoud van de floppy bekijk, zie ik wel èrg veel laden en bestanden. Zijn die nu echt allemaal nodig? Ik besluit de proef op de som te nemen. Eerst maak ik de lade S op mijn 'collega-diskette' aan. Met behulp van een editor creëer ik het bestand startup-sequence. Als ik hetzelfde bestand van de servicediskette bekijk, lijkt uitsluitend de opdracht LoadWB absoluut noodzakelijk. Prima! Dan nemen we die in elk geval op!

scherm aan te sturen. Het tweede deel van het besturingssysteem bestaat uit de Workbench, zeg maar de grafische gebruikers-interface. Als sluitstuk treffen we de C-lade op de Workbench-diskette aan. Daarin bevinden zich verschillende 'opdrachten' in de vorm van kleine programmaatjes. Eén van die opdrachten is 'LoadWB', waarmee we de Amiga verzoeken de Workbench te laden. Het volume ENV wordt door veel opdrachten en programma's gebruikt om tijdelijk iets op te slaan. Normaal gesproken gebeurt dat in de ENV-lade op de opstartdiskette, al moeten we de Amiga dit wel vertellen. Hiervoor is de Assign-opdracht bestemd. Alle opdrachten plaatsen we in de startup-sequence en de bijbehorende programma's in de C-lade van de opstartdiskette".

bestaat op dat moment namelijk geen Shell-venster. De Amiga is echter slim genoeg om er zelf een te openen als dat nodig is. Dit kost echter tijd. Om te voorkomen dat er een Shell-venster verschijnt, kunnen we een truc uithalen: het zogenaamde 'omleiden van de uitvoer'. Hiervoor bezit de Amiga het > teken, waarmee we aangeven "stuur de informatie naar...", in dit geval NIL:. Het NIL-device is uitgevonden door de Nederlandse politieke partijen. Alles wat je naar dat device stuurt, belandt onherroepelijk in de doofpot."

WAT EEN ZOOTJE

Oké, tijd voor de volgende poging! Ik neem de assign-opdracht in de startup-sequence op en plaats zowel de bestanden LoadWB als Assign in de C-lade. Dit moet werken! Prrttt, prrttt... Tadaaaaa!



Daar gaat-ie, disk in de drive en computer resetten. De eerste melding die op het scherm verschijnt, laat weten dat het volume ENV niet bestaat. Als ik die melding wegklik, vertelt de Amiga dat ze de opdracht LoadWB niet kent. WAT? Weet de Amiga niet eens hoe ze de Workbench moet laden?

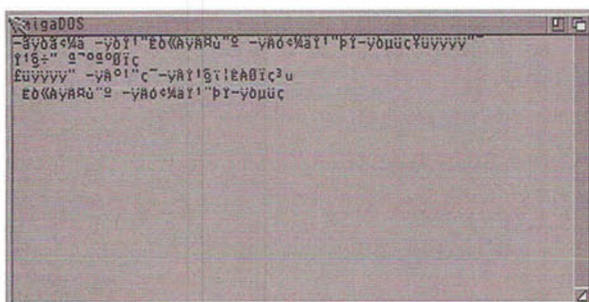
Redactie: "Het besturingssysteem van de Amiga bestaat uit verschillende onderdelen. Op het moment dat we de computer aanzetten wordt de diskette bekeken en als deze niet autostartend is (en de computer ook geen harde schijf bezit), verschijnt het bekende Kickstart-plaatje op het scherm. Kennelijk is de computer in staat om zowel de diskdrive als het beeld-

IN DE DOOFPOT

Bij een tweede blik op de servicediskette ontdek ik inderdaad een C-lade en de startup-sequence bevat zoals voorspeld de regel 'Assign >NIL: ENV: DF0:ENV'. Met zo'n Assign-opdracht heb ik al eens eerder gespeeld, maar ik kan me niet herinneren dat ik de optie >NIL: daarbij gebruikte. Wat is dat nu weer?

"Een flink aantal opdrachten uit de C-lade is ontworpen om vanuit de CLI of Shell te gebruiken. De gebruiker tikt de opdracht (de programmanaam) in en vervolgens vertelt het kleine programmaatje via de Shell dat alles goed gegaan is (of juist niet). Als we de opdracht vanuit de startup-sequence aanroepen, ligt de situatie iets anders. Er

Het werkt. Vol trots kijk ik naar de Workbench. Nu eens kijken of ik de tekeningen van Remco automatisch op het scherm kan zetten.
Op het Amiga Magazine BBS tref ik het programma IFFBoot aan. Volgens de omschrijving kan ik hiermee een plaatje op het scherm toveren terwijl de Amiga de Workbench laadt. Net als bij de andere opdrachten (zoals LoadWB), plaats ik het programmaatje in de C-lade. Bovenin de startup-sequence schrijf ik de opdracht 'Run >NIL: iffboot plaatje1'. Als ik daarna de Amiga reset, toont zij inderdaad het gevraagde bestand. Alleen heeft de computer niet door dat het een plaatje is: krampachtig probeert zij het bestand als tekst te tonen. Wat een zootje!



Krampachtig probeert de Amiga het bestand als tekst te tonen

"Verschillende functies bezit de Amiga niet standaard, maar zijn wel heel vaak nodig. Eén daarvan is het inlezen (en zichtbaar maken) van een IFF-afbeelding. Nu kan elke programmeur natuurlijk zijn eigen routines voor deze klus schrijven, maar dan is iedereen het wiel opnieuw aan het uitvinden. Om dit te voorkomen heeft Commodore de zogenaamde 'shared libraries' uitgevonden. Dit zijn bibliotheken met stukjes code waar elk programma gebruik van kan maken. De library waarin functies zitten om een IFF-plaatje in te lezen en op het scherm af te beelden heet 'iffparse.library'. Het spreekt voor zich dat deze bibliotheek beschikbaar moet zijn. De oplossing voor het voorgaande probleem luidt dan ook: een lade LIBS op de diskette aanmaken en de iffparse.library erin kopiëren."

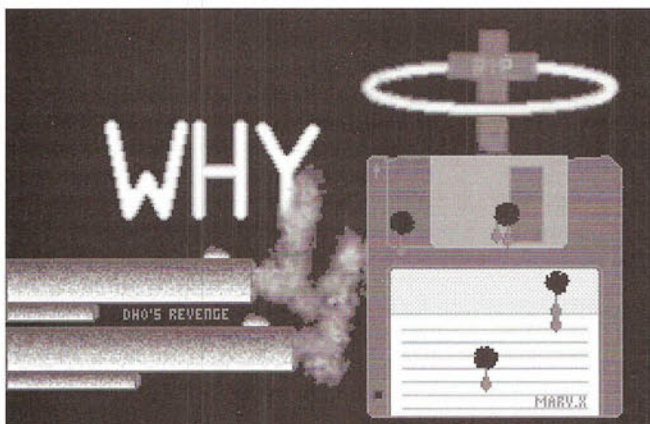
Als ik de aanwijzingen opvolg en de Amiga start, verschijnt inderdaad de eerste tekening van Remco's collectie op het scherm. Dat is makkelijk! Hiermee kan ik zelfs een demo-diskette maken! Voor elke volgende tekening voeg ik gewoon een opdrachtregel aan de startup-sequence toe. Simpel hè?

RUN(D)

Helaas blijk ik te vroeg te juichen. In plaats dat de verschillende tekeningen één voor één op het scherm verschijnen, laat de Amiga er slechts één zien. Hoe kan dat nu?

Dat heb je ervan als je niet precies weet wat je doet! De 'oorzaak' blijkt in de opdracht 'Run' te zitten. Tijdens het opstarten van de Amiga willen we normaal gesproken zo snel mogelijk de Workbench tevoorschijn brengen. Om dit te bereiken, voeg ik vóór mijn programmaatje de opdracht 'Run' toe. Hiermee vertel ik de Amiga het programma te starten, maar niet op het resultaat te wachten. Met 'Run' start ik een zogenaamde 'taak'. De Amiga is in staat om meerdere taken tegelijk uit te voeren, maar rijdt mij met deze plezierige eigenschap dit keer in de wielen. Mijn taak 'runt' het programma 'IFFBoot', terwijl de Amiga al met de volgende opdracht uit de startup-sequence aan de slag gaat. Doordat ik verschillende 'Run >NIL: iffboot plaatje' opdrachtregels achter elkaar geplaatst heb, ontstaan er evenveel taken die de Amiga bijna simultaan probeert uit te voeren. En omdat het beeldscherm slechts één afbeelding tegelijk kan laten zien, loopt mijn show in het honderd.

De oplossing ligt natuurlijk voor de hand. Gewoon alle regels met 'Run >NIL: iffboot plaatje' vervangen door 'Iffboot plaatje'. Hierdoor wacht de Amiga na het zichtbaar maken van een plaatje net zo lang tot IFFBoot stopt. Het resultaat is precies wat ik wens: na het opstarten van de Amiga verschijnt Remco's eerste tekening op het scherm. De Amiga wacht vervolgens tot de gebruiker één van de muistoetsen indrukt. Daarna wordt de volgende tekening op het scherm getoond. Dit herhaalt zich tot de laatste tekening het beeldscherm gesierd





Tja, Remco heeft zo zijn eigen kijk op kunst.

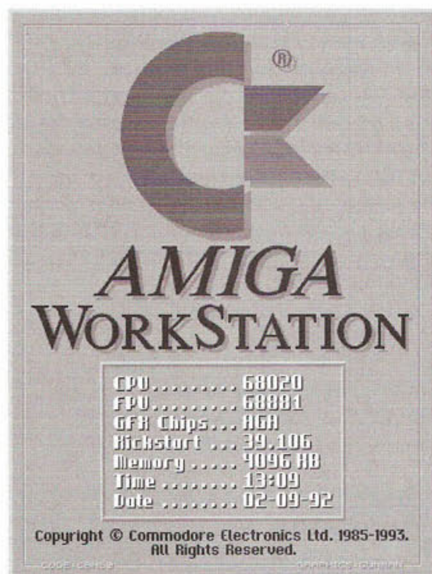




heeft, waarna de startup-sequence de Workbench laadt. Mijn demo-diskette is klaar!

Pfoe, dat was een stevige klus. Maar de eer van de Amiga is gered. Mijn collega vertelt de halve wereld wat een fraaie machine hij toch wel heeft gekocht. En ik geniet in stilte.

Dick Vermaas



Tijdens mijn zoektocht naar een programma om plaatjes te tonen, kwam ik ook 'Amiga Workstation' tegen. Dit is een klein hulpmiddel dat de gebruiker, net als IFFBoot, aan het begin van z'n startup-sequence kan zetten. Op het moment dat ik de Amiga inschakel, tovert het programma een heel bijzonder plaatje op mijn scherm: alle technische informatie van de Vermaas-Amiga. Een leuk hebbedingetje dat inmiddels een vaste plaats in mijn startup-sequence heeft gekregen. Zowel IFFBoot als Amiga Workstation vindt u terug op AM servicedisk 39.

MainActor Broadcast

In hoeverre een

'MainActor Broadcast, a modular animation processing package', staat er op de rode kaft van het ringbandje dat, samen met twee diskettes, uit de enveloppe rolt. Dat klinkt goed. Dat klinkt alsof het eindeloos rotzooien met ingewikkelde ARexx-scripts en AdPro voorbij is. Hoopvol stop ik diskette 1 in de drive van mijn Amiga. Ik klik op het Installer ikoon en de installatie voltrekt zich.

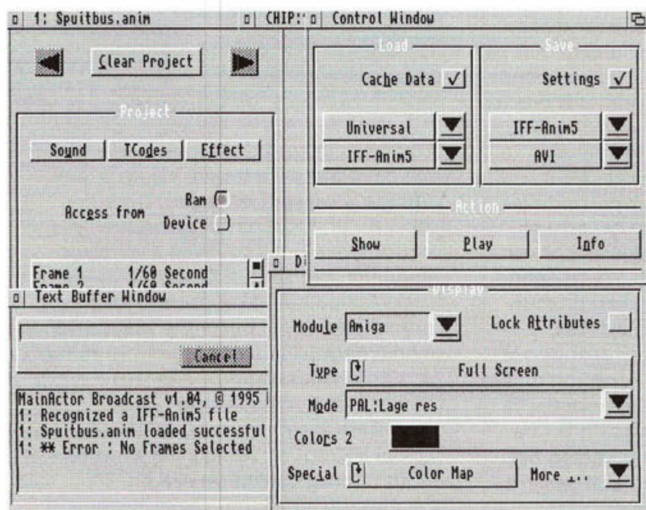
Maar dan: 'Disk DF0: is full'. Eerst begrijp ik het niet, maar na enige inspectie dringt het tot me door wat er is gebeurd: het installatie-script installeert de bestanden op de diskette en daar is natuurlijk geen plaats. Ik probeer van alles om het probleem te verhelpen. Handmatig uitpakken van de gecomprimeerde bestanden, aanpassen van een paar regels van het installatiescript, maar het lukt me niet om versie 1.01 van MA Broadcast geïnstalleerd te krijgen. Enigszins teleurgesteld stuur ik een E-mailtje naar het in de manual genoemde adres: 'Could you send me a fixed install script by E-mail or mail?'. Na enkele dagen krijg ik een E-mailtje terug ('Sorry, you got an old version of the script') met daarbij een nieuw installatie-script dat het gelukkig wel doet. Mooi, dan kan ik nu eindelijk beginnen met het aan de tand voelen van dit 'modulair animatiebewerkingspakket'.

HET OVERZICHT BEHOUDEN

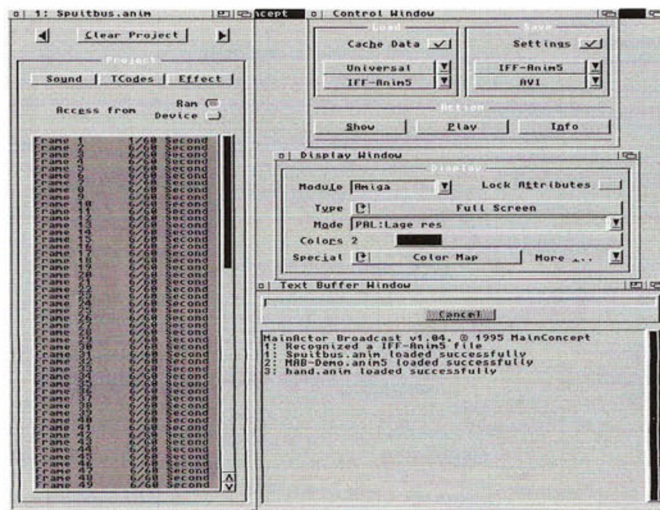
En modulair is MA Broadcast zeker. Het bestaat uit zo'n 26 loaders, 17 savers, 16 sound loaders, 5 Display-modules en nog een tiental Effect-modules. Een ware wirwar aan files, en het duurt dan ook even voor je als gebruiker weet wat MA Broadcast voor je kan betekenen. De manual schiet niet echt te hulp, want die behelst slechts een tamelijk droge beschrijving van de menu-items, zonder enige tutorial of inhoudelijke informatie over het programma. Na een paar dagen stoeien met MA Broadcast komt de gebruiker daar zelf allemaal wel achter, zullen de makers gedacht hebben. MA Broadcast is, zoals de ondertitel op de manual reeds aangeeft, een animatiebewerkingsprogramma. Het kan onder meer worden ingezet voor de volgende taken:

- het omrekenen van een animatie van het ene bestandsformaat naar een ander.
- het veranderen van het aantal kleuren en de grootte van een animatie.
- het toevoegen van geluid aan een animatie.
- het toevoegen van speciale effecten aan een animatie
- het samenvoegen van meerdere animaties.

De instellingen en bewerkingen in MainActor worden verricht in een viertal schermen. Deze zijn echter dermate groot dat gebruikers van een standaard 13 inch beeldscherm wel in de Hoge resolutie/Interlace schermmodus moeten werken om nog een beetje overzicht te behouden. In het Controle-scherm stellen we de formaten in die we gebruiken om de animaties te laden en te bewaren.
MA Broadcast ondersteunt als laders onder meer diverse IFF-anim formaten, JPEG, Apple's QuickTime, Video for Windows (AVI), FLI en FLC, plus animatieformaten die specifiek bedoeld zijn voor grafische kaarten als Spectrum, Retina en CyberVision. Helaas kan MainActor niet in al deze formaten 'saven'; QuickTime en JPEG bijvoorbeeld worden niet ondersteund. In het Controle-scherm vinden we verder knoppen om de animatie af te spelen of om afzonderlijke frames (individuele beeldjes) van de animatie te laten zien. Tevens is er een Info-knop waarmee we gedetailleerde informatie over een frame in beeld brengen, zoals de grootte in bytes.



Op een normale monitor is er nauwelijks plaats genoeg voor de schermen van MA Broadcast.



Een hoge resolutiescherm voldoet dan een stuk beter.

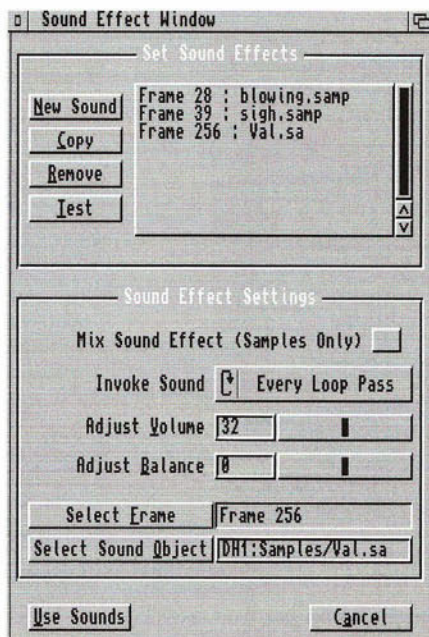
hoofdrolspeler?

ANIMATIES SAMENVOEGEN

Verder is er het Project-scherm, waar we de animaties bewerken. Zodra we een animatie laden wordt deze opgedeeld in frames die als een lange lijst in het Project-scherm verschijnen. Vervolgens kunnen we hier per frame de duratie veranderen, geluid aan de animatie toevoegen en speciale effecten toepassen. Doordat we mogen instellen of een animatie in het RAM wordt opgeslagen of op de harddisk blijft staan, kunnen we met MA Broadcast in principe oneindig lange animaties bewerken. Tevens kunnen we meerdere projecten tegelijkertijd laden en desgewenst samenvoegen.
In het Display-scherm stelt de gebruiker in hoe hij de animatie wil zien. Dat kan zowel in alle Amiga beeldschermmodi alsook via diverse grafische kaarten als Retina, CyberVision, Picasso en Merlin. De Spectrum en Piccolo-kaarten worden alleen via laad- en bewaarmodules ondersteund. De instellingen hebben geen invloed op het formaat waarin de animatie wordt bewaard, maar alleen op de weergave op het beeldscherm.
Tenslotte is er het Textbuffer-scherm. Hier vinden we de bewerkingen terug die het programma heeft uitgevoerd of waarmee het nog bezig is, alsook eventuele foutmeldingen.

INFORMATIE DISTILLEREN

Het bovenstaande klinkt allemaal heel mooi, maar werkt het ook? Dat valt natuurlijk alleen proefondervindelijk vast te stellen. Allereerst laden we een Quicktime-animatie in 256 kleuren. De Universal-lader van MA Broadcast herkent het formaat QuickTime en laadt de animatie keurig in het geheugen. In het Project-menu verschijnt een lange lijst: frame 1, frame 2, frame 3 et cetera. Achter elk frame staat de 'timing' vermeld: 1/60ste seconde.
Opmerkelijk, want de originele animatie-timing stond ingesteld op twaalf frames per seconde. MA Broadcast blijkt niet intelligent genoeg om deze informatie uit de file te distilleren en stelt de timing altijd in op 1/60ste seconde. Ook bij andere animatieformaten.
Onze animatie was niet zo snel dus dat moesten we even wat corrigeren. Een druk op de Tcode-knop en we krijgen een venstertje waarin we een nieuwe Timecode kunnen invoeren (de term Timecode die het programma hanteert is verwarrend; het gaat eigenlijk om een Timingcode). Even denken: 12 frames per seconde, hoe lang 'staat' één frame dan? Eh... zestig gedeeld door twaalf is vijf. We typen een vijf in het venstertje en drukken op return. Er gebeurt helemaal niets. Het blijkt dat we eerst alle frames moeten selecteren. Dat kan door slepen met de muis, maar ook via het toetsenbord. Uit automatisme typen we Amiga-A om alle frames te selecteren, maar opnieuw wachten we vergeefs op een reactie van het systeem.
Bestudering van de menu's leert ons dat het programma 'Amiga +' als toetsenbord-equivalent van 'selecteer alles' heeft. En dan niet het plusje op de +/= toets, maar de plus van het numerieke toetsenbord. Leve de standaardisatie en ook erg fijn voor mensen met kleine handen. Niettemin slagen we erin om de timing op 5/60ste te zetten. Laten we het resultaat eens bewonderen. Een druk op de Playknop en de animatie begint te lopen in... een snelheid van plusminus één frame per twee seconden? Omdat we vergeten waren de Display-opties aan te passen heeft het systeem onze animatie opnieuw gerenderd in 32 kleuren. En dàt gaat helaas niet 'real time'. Na corrigering van de fout speelt de animatie wel goed af.



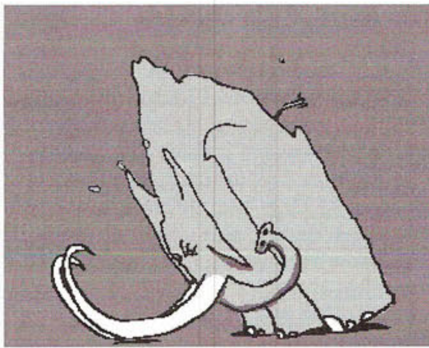
Let op de volgorde: eerst 'New Sound', dan 'Select Sound Object' en vervolgens 'Select Frame'. En niet vergeten het venster te sluiten... Leve de logica.

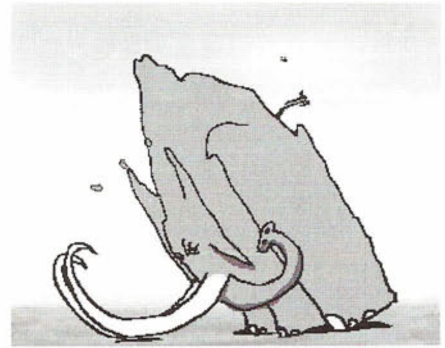
FRAMES FLIPPEN

Ons filmpje bevat een stukje waarin de animatie slechts één beeld per seconde afspeelt. Maar aangezien MA Broadcast toestaat dat we voor elk frame een andere timing instellen, kunnen al die overbodige (lees: dezelfde) frames uit onze animatie worden verwijderd. We zoeken naar een editcommando om een aantal frames te wissen, maar dat is er niet. We bereiken het beoogde doel louter door de animatie te bewaren op het moment dat de overbodige frames niet geselecteerd zijn in de frames-lijst. Na een druk op de Play-knop toont MA Broadcast echter niet alleen de geselecteerde frames van een animatie, maar het complete (van begin tot eind) filmpje. Ook een optie om frames te flippen ontbreekt, zodat het uiterst lastig wordt om een specifiek beeldje op te zoeken. Enige visuele 'feedback' was hier zeer welkom geweest.
Uiteindelijk lukt het ons toch. We bewaren de animatie meteen maar in het formaat IFF Anim5, zodat we het geheel later in DPaint verder kunnen bewerken.
Wanneer we nu dezelfde animatie opnieuw in MA Broadcast laden, kunnen we het langzame deel weer instellen door middels de Tcode-knop de overgebleven frames een Timecode van 60/60ste te geven. MA Broadcast bewaart deze informatie niet in de eigenlijke animatie, maar in een los bestand dat 'animatienaam.index' heet. Via de meegeleverde MainActor Viewer laat zo'n animaties zich dan, met de juiste timing en eventuele geluiden, weer afspelen.

GELUID TOEVOEGEN

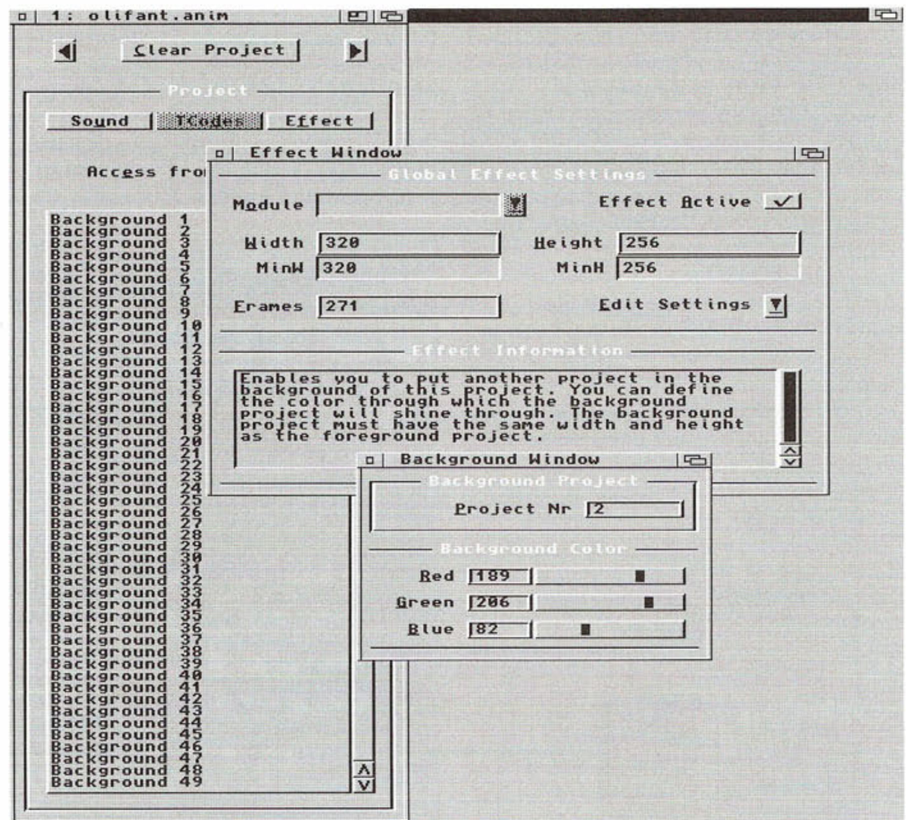
Tijd nu om geluiden aan de animatie toe te voegen. Dat gaat in het Project-scherm middels een druk op de knop Sound. We belanden dan in het Sound-scherm alwaar we het door ons gewenste geluid kiezen. We kunnen de klanken dan aan een frame van de animatie 'vastplakken' en zodoende synchrone geluidseffecten creëren. Ook een hele 'muziek-score' is mogelijk, want MA Broadcast ondersteunt behalve samples (in de formaten IFF en WAV) een heleboel Sound-modules en sequencers zoals OctaMED en Soundtracker. En het programma kan maar liefst vier samples tegelijk afspelen.
In onze animatie is er slechts een aantal effecten nodig. We voegen ze toe middels het Sound Effect-schermpje. Dat gaat op een tamelijk onlogische manier: eerst moeten we een nieuw geluid toevoegen, vervolgens een sample kiezen, en tenslotte het frame selecteren waar het geluid begint. Er is hier echter absoluut geen visuele informatie voorhanden om te bepalen welk frame we selecteren. We moeten ons tevreden stellen met een lijst van de beeldjes. Tamelijk omslachtig allemaal. Maar wanneer we al deze handelingen voor ieder geluidje apart hebben uitgevoerd, is onze animatie wèl voorzien van mooie geluidseffecten. Om de animatie af te spelen moeten we echter weer terug naar het hoofd-





Een frame uit de QuickTime-animatie, de achtergrond en het resultaat na de samenvoeging middels het Background-effect.

scherm. En daar vinden we geen enkele informatie terug over de toegevoegde geluiden, laat staan aan welk frame ze zijn gekoppeld. Als het geluid te vroeg of te laat begint moeten we weer helemaal terug naar het Sound Effect-scherm, een nieuwe frame selecteren en het scherm sluiten om te horen of het resultaat ditmaal wèl naar wens is. Wat betreft de interface valt er dus nog een hoop te verbeteren aan MA Broadcast.
Ook de geluidsinformatie wordt in een los bestand, ditmaal 'animatienaam.sound' geheten, bewaard. Jammer dat er geen mogelijkheid bestaat om de samples vooraf in het RAM te zetten, zodat de laadtijd van de geluiden vermindert. Want wanneer we een MainActor-animatie vanaf diskette starten, neemt dat laden nogal wat tijd in beslag. De synchronisatie van beeld en geluid is soms ver te zoeken. Een duidelijk minpunt.



Het Effect-scherm met rechtsboven de bewuste knop die zich niet meer laat uitschakelen..

GEEN FOUTMELDING

MA Broadcast telt ook een aantal Effect-modules. Zo kunnen we filmpjes aan elkaar knopen, de beeldgrootte van een animatie veranderen, teksten toevoegen, animaties in beeld laten schuiven en meer. In ons voorbeeld willen we de (egale) achtergrond van onze animatie vervangen door een achtergrondanimatie. Dat kan met de Background-module. Het kostte opnieuw heel wat moeite om uit te vissen hoe dat moest, want ook de Effect-interface van MA Broadcast is verre van intuïtief. Zo had onze beoogde achtergrondanimatie niet exact dezelfde afmetingen als het voorgrondfilmpje. Maar in plaats van een foutmelding te geven te geven deed MA Broadcast gewoon niets.
Het probleem liet zich niet makkelijk opsporen. Verder hadden we onze handen vol aan het achterhalen van de juiste waarden om de achtergrond transparant te maken. Ook stuitten we nog op een eigenaardigheid (anderen zouden het een 'bug' noemen) van de effecten: zodra we een effect aan een animatie hebben geknoopt, laat het zich niet meer loskoppelen. Er is weliswaar een knopje 'Effect Active', maar dat is niet meer uit te schakelen. Om een ander effect te kiezen, zijn we verplicht de animatie te wissen en weer van voren af aan te beginnen. Uitermate onhandig! De speciale effecten in MA Broadcast verdienen sowieso nog een hoop aandacht van de programmeurs. Een aantal van de Effect-modules kregen we namelijk helemaal niet aan de praat. Zelfs niet nadat we een aantal updates (tot en met versie 1.04) via Internet hadden gedownload. Er zullen dus nog wel wat aanvullingen verschijnen in de toekomst...

CONCLUSIE

Naast bovengenoemde probleempjes ondervonden we nog veel meer dingen die niet, of niet naar behoren werkten. Ook hadden we regelmatig last van passerende (en helaas niet meer vertrekkende) guru-alerts. Komt daarbij nog de zeer onoverzichtelijke en soms slecht werkende interface, die het programma erg gebruikersonvriendelijk maakt. Concluderend kunnen we MA Broadcast geen voldoende geven. Er zitten een heleboel interessante mogelijkheden in het programma, maar het predikaat Broadcast - wat toch impliceert dat het pakket in een professionele omgeving gebruikt kan worden - verdient het op dit moment zeker niet. Voor het omrekenen van animaties naar andere formaten voldoet MA Broadcast bijzonder goed, maar de vraag blijft of de consument daar zoveel geld voor over heeft.

Mark Reijnders
(met dank aan Theo Gommans)

Produkt: MainActor Broadcast v1.01
(na updaten v1.04)
Producent: MainConcept Gbr.
Prijs: circa ƒ 449,-
Configuratie: minimaal 1 Mb en OS 2.0
Inlichtingen: VillageTronic GmbH (distributeur), Wellweg 9, D-31157, Sarstedt (D)
Telefoon: 0049-5066.70130

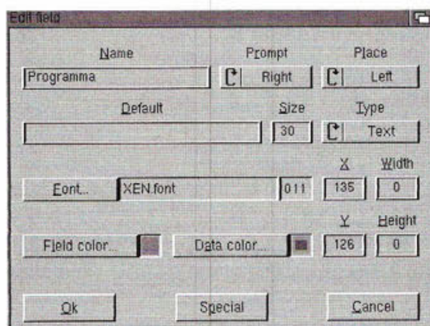
De ene kaartenbak is de andere niet

Een database kent legio toepassingen. De student gebruikt het pakket als een eenvoudig elektronisch adresboek, bedrijven handelen er hun complete administratie mee af. Een database moet dus per definitie veelzijdig zijn. Jeroen Oudejans bekijkt of DataBase Professional V3.0 en PowerBase V3.5, twee recent verschenen 'kaartenbakken', aan dit criterium voldoen.

DataBase Professional V3.0

Het twee diskettes tellende DBPro V3.0 van de Duitse firma Merian staat snel op onze harddisk. De vele meegeleverde voorbeelden geven meteen een goed beeld van wat het pakket allemaal in z'n mars heeft. Een groot deel van deze bestanden, waaronder een adres- en een ledenadministratie-database, is bovendien daadwerkelijk bruikbaar. Gesterkt door deze goed ogende extraatjes besluiten we onze eigen database te bouwen.

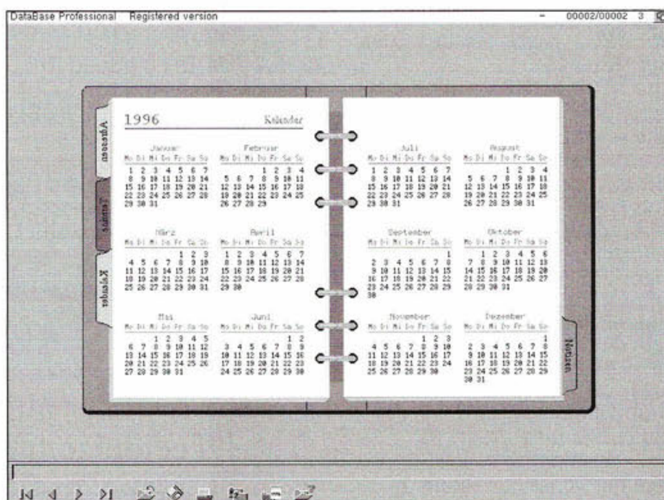
Elke database bestaat primair uit een aantal velden waarin de gebruiker gegevens kan invoeren. DBPro vormt hierop geen uitzondering. Het pakket biedt onder meer velden van het type tekst, getal, keuze, datum, formule, beeld en geluid. Een veld van het type geluid bevat de naam van een geluidsfragment. De sample wordt automatisch afgespeeld wanneer we het veld 'opvragen'. Hierbij schakelt het programma de hulp van datatypes in, zodat de optie alleen werkt op Amiga's met OS 3.x. Ook velden van het type beeld komen het beste uit de verf bij gebruik van dit moderne besturingssysteem. Behalve de noodzakelijke parameters kunnen we ook netjes het lettertype en de kleuren aanpassen.



Met 'Edit Field' passen we in DBPro het lettertype en de kleur van de velden aan.

GEMASKERDE POTTEKIJKERS

Alle velden tezamen vormen een zogeheten 'masker'. Dit masker fungeert als het ware als de interface tussen de gebruiker en de database. Het laat zich te allen tijde aanpassen. Zo kunnen we velden verschuiven, veranderen en compleet verwijderen. Ook het toevoegen van een achtergrondplaatje behoort tot de mogelijkheden. Handig is dat we ook velden (tijdelijk) kunnen verbergen. Deze optie stelt een verkoper bijvoorbeeld in staat z'n inkoopprijs even te verdoezelen wanneer er een klant langskomt. Een andere manier om gegevens verborgen te houden schuilt natuurlijk in het gebruik van een wachtwoord. DBPro, en dat is goed doordacht van de makers, hanteert zelfs twee privilege-niveaus. Hierdoor kunnen we bepaalde gebruikers zowel lees- als schrijfpermissie verlenen, en andere mensen louter leesmogelijkheden bieden (data veranderen wordt dan onmogelijk). Pottekijkers maken trouwens weinig kans, want DBPro slaat de wachtwoorden gecodeerd op. Om de ingevoerde gegevens af te drukken gebruikt DBPro een 'printmasker'. Het aanmaken van een dergelijk masker (een ascii-bestand) verloopt automatisch, doch geheel conform onze wensen. Het laat zich op maat snijden middels een teksteditor. Niet erg gebruikersvriendelijk, maar wel flexibel. In het printmasker kunnen we ons bovendien beroepen op een aantal macro's ten behoeve van datum, tijd, kopregels et cetera. Zelfs een 'if-then-else'-macro ontbreekt niet. Wel jammer dat velden van het type beeld zich niet in het printmasker laten opnemen.



Het masker FiloFax geeft een goede indruk van de mogelijkheden.

VERNUFTIGE FILOFAX

Producent Merian had in de verpakking van DBPro nog drie extra diskettes gestopt. Elk schijfje bevat één uitgebreid DBPro-masker. Achter ProCin gaat een masker schuil om videobanden te catalogiseren. ProFakt op zijn beurt leent zich voor eenvoudige faktureringstaken. Op het derde en laatste schijfje staat FiloFax, een complete elektronische agenda. De drie maskers geven een goed beeld van wat er met DBPro allemaal mogelijk is. Soms wanen we ons zelfs in een heel ander programma. Met name het onderdeel FiloFax zit vernuftig in elkaar; een Amiga past dan wel niet in een binnenzak, maar als bureau-agenda voldoet dit masker prima. De drie diskettes behoren niet tot de standaarduitrusting, maar moeten afzonderlijk worden besteld.

Met de veelzijdigheid van dit pakket zit het wel snor. Tijd dus om eens te kijken of DBPro net zo goed scoort op het op één na belangrijkste database-criterium: de verwerkingssnelheid. Daarmee bedoelen we in eerste instantie de snelheid waarmee DBPro zoekoperaties uitvoert. Eveneens van belang: de benodigde tijd om elementen uit de database te verwijderen of toe te voegen. Om de prestaties te achterhalen, creëren we een flinke adresdatabase. Daartoe 'importeren' we 5.000 adressen uit een bestaand ascii-document. Een proces dat overigens erg vlotjes verloopt. Omdat DBPro alle adressen continue in het geheugen heeft, levert het toevoegen, verwijderen en opzoeken van adressen amper wachttijden op. Wel vinden we het spijtig dat de zoekmogelijkheden van het pakket enigszins beperkt zijn. Een database mag dan prima onderdak

geven aan bepaalde informatie, je hebt er niets aan als je de gegevens niet terug kunt vinden. Zo erg is het met DBPro gelukkig niet gesteld. Bovendien beschikt het pakket over een veelomvattende ARexx-poort, zodat we - indien nodig - zelf geavanceerde zoekoperaties kunnen ontwikkelen. Middels diezelfde ARexx-poort is DBPro overigens ook in staat met andere programma's te communiceren.

CONCLUSIE

DataBase Professional doet zijn naam eer aan. Het is een professioneel pakket dat de geavanceerde mogelijkheden van OS 3.x goed benut en prima samenwerkt met grafische kaarten. Het handboek voldoet prima, al vinden we op de disks nog wel tal van aanvullingen en wijzigingen terug. Dankzij het gebruiksvriendelijke karakter, de eigenhandig in te richten maskers en de uitgebreide ARexx-poorten achten we DBPro voor vele toepassingen geschikt. En voor een groot publiek, want de prijs valt reuze mee. Met uitzondering van de relatief beperkte zoekmogelijkheden hebben we eigenlijk niets te zeuren.

Produkt: DataBase Professional V3.0
Producent: Merian Hard & Software
Prijs:
• DBPro V3.0: DM 98,-
• FiloFax, ProCin en ProFakt (losse maskers): DM 20,-
• FiloFax, ProCin en ProFakt ('run time'): DM 30,-
Configuratie: Minimaal OS 2.04, 2 Mb, aanbevolen: OS 3.x, 4 Mb, harddisk
Inlichtingen: Merian, Hullmannweg 18, 26689 Vreschen-Bokel, Duitsland
Telefoon: 0049-4489.1784

Demoversie verkrijgbaar via:
AM-BBS: dbpro3d.lha
Aminet: biz/dbase/DBPro3_Main.lha

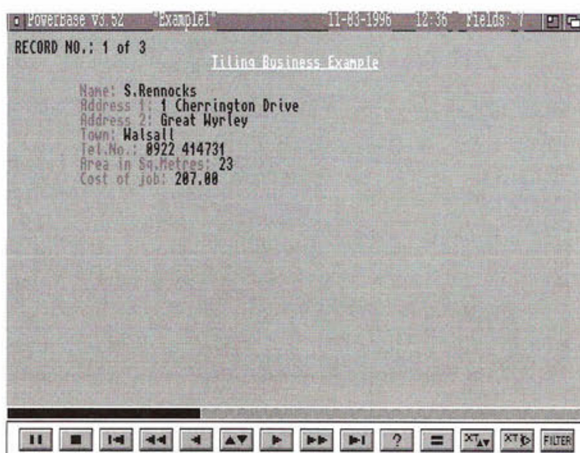
PowerBase V3.5

De andere nieuwe database die we in dit artikel aan u voorstellen is versie 3.5 van PowerBase. Dit pakket van het Engelse OTM telt één diskette en een dun handboek. Er circuleren drie edities van PowerBase: een 1 Mb, 2 Mb, en 4 Mb-versie. Conform onze verwachting kan deze laatste versie inderdaad vier keer zoveel gegevens herbergen als de 1 Mb-editie. Waarom PowerBase geen gebruik maakt van dynamisch geheugenbeheer is ons een raadsel.

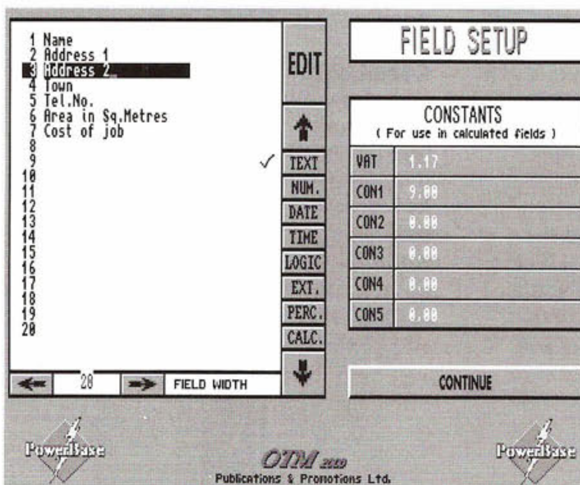
Doordat er 'absolute paden' in het installatie-script zijn opgenomen, verloopt het gebruikelijke kopieerwerk niet echt soepel. Het script anticipeert namelijk op een schijf DH0: waarover onze testmachine niet beschikt. Het probleem en de oplossing staan keurig in het boekje beschreven, dat wel. Maar een beetje programmeur moet gemakkelijk in staat zijn een ietwat intelligenter script af te leveren.

Als we PowerBase voor de eerste maal starten loopt de computer vast. Het euvel schuilt in de aanwezigheid van CyberGraphX, de software die onze grafische kaart aanstuurt. Vrijwel alle nieuwe programma's (ook het zoëven besproken DBPro) werken daar probleemloos mee samen, maar PowerBase dus kennelijk niet. Er zit dan ook niets anders op dan CyberGraphX tijdelijk op non-actief te stellen.

Op de PowerBase diskette vinden we behalve het hoofdprogramma en diverse hulpteksten welgeteld twee voorbeelden. Het eerste telt drie 'records', het tweede twee. Niet echt materiaal dus om eens lekker mee te gaan experimenteren. Opnieuw besluiten we om zelf een database te ontwerpen.



PowerBase biedt maar in beperkte mate mogelijkheden om de user interface aan te passen.



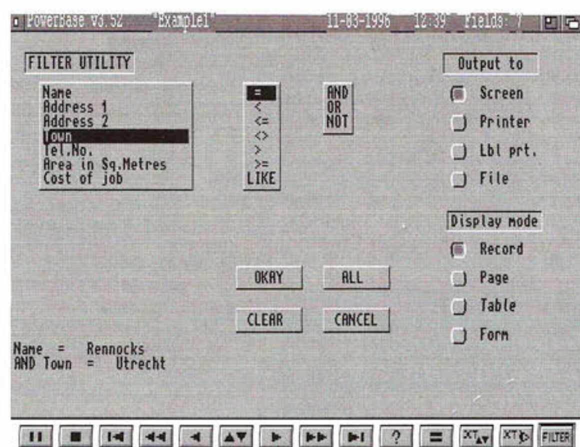
Het aanmaken van database-velden vindt plaats in het menu 'Field Setup'.

VEEL TIKWERK

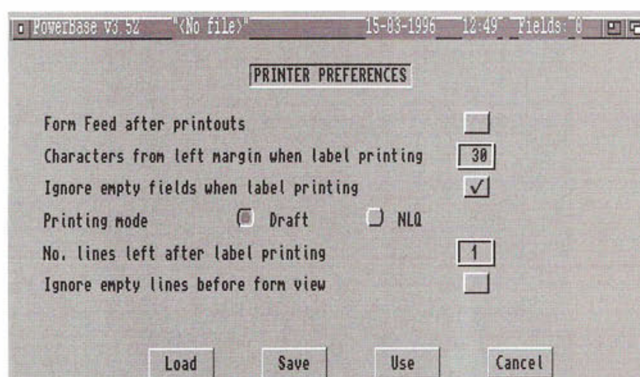
PowerBase voorziet in een flink aantal verschillende velden (data, tijd, formules, numeriek, logisch, procentueel). Aparte 'externe' velden stellen ons bovendien in staat om IFF- of ascii-bestanden op te nemen. Het aanmaken van een nieuwe 'gegevensbank' verloopt minder soepel dan bij DBPro, maar toch hebben we het geraamte van onze adresdatabase vrij snel klaar. Van een comfortabel masker à la DBPro is echter geen sprake: het aanpassen van de interface beperkt zich tot het verschuiven van de velden.; PowerBase is ongetwijfeld een kei in het importeren van Amibase Pro II-bestanden. Maar wie (net als wij) niet over dat programma beschikt, 'mag' zijn oude gegevens helemaal opnieuw intikken. Meer importmogelijkheden heeft PowerBase namelijk niet; in de praktijk een behoorlijk gemis. Zelfs het laden van een eenvoudig ascii-bestand wil niet lukken. Wel biedt PowerBase net als DBPro de mogelijkheid om een database met een wachtwoord te beschermen. Maar opnieuw delft het éénschijvige pakket het onderspit: de wachtwoorden worden niet gecodeerd, zodat het achterhalen ervan een fluitje van een cent is.

ZOEKFILTER

Om gegevens uit te kammen, kunnen we in PowerBase een 'filter' met maximaal drie zoekoperaties op onze database loslaten. Het betreft eigenlijk drie losse zoekopdrachten die met behulp van 'and' of 'or' zijn samengevoegd. Een voorbeeld van een dergelijke filter



luidt: 'NAAM="Janssen" AND WOONPLAATS="Utrecht" AND LEEFTIJD<=50'. Gebruik van deze filter leidt tot een overzicht van alle personen met de naam Janssen die (a) in Utrecht wonen en (b) niet ouder zijn dan vijftig jaar. Het resultaat laat zich zowel naar het scherm of een bestand als naar de printer uitvoeren. De filters gelden binnen PowerBase als een krachtig gereedschap. Het afdrukken van de gegevens laat echter flink wat te wensen over: niet de gebruiker, maar het programma bepaalt (grotendeels) hoe de gegevens op papier belanden.
Met het toevoegen en verwijderen van gegevens heeft PowerBase geen moeite. Zoeken en sorteren daarentegen kost behoorlijk wat tijd. Net als DBPro krijgt ook PowerBase een file met 5.000 adressen voor de kiezen. Het alfabetisch sorteren van het bestand neemt op onze A3000/25Mhz maar liefst tien (!) minuten in beslag. Ter vergelijking: DBPro klaart hetzelfde klusje in ongeveer veertig seconden. Dan maar eens 'timen' hoelang we bezig zijn met het definiëren van een filter-functie. We houden het simpel: toon alle namen waarin de letter 'a' voorkomt. De klok tikt voort... Dik drie minuten. Tja...



CONCLUSIE

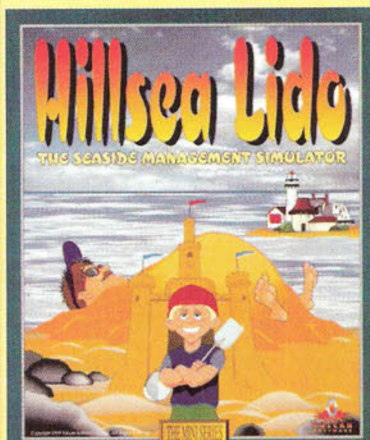
Oorspronkelijk wilden we DataBase Professional en PowerBase loodrecht tegenover elkaar te zetten. 'Qua mogelijkheden zullen dergelijke pakketten elkaar anno 1996 niet veel meer ontlopen', dachten we. Tijdens de test kwamen we er echter al snel achter dat we appels met peren aan het vergelijken waren. Het klasseverschil tussen beide programma's is gewoonweg te groot. Maar ook wanneer we PowerBase als een zelfstandige verschijning bekijken, blijkt het pakket nog volop vatbaar voor verbetering. Het begint al bij de handleiding: die mist zowel een inhoudsopgave als een index. Hierdoor is het, ondanks de slechts 25 bladzijden, lastig om een bepaald onderwerp terug te vinden.
Gezien alle beperkingen leent PowerBase zich louter voor eenvoudige toepassingen. De filtermogelijkheden zijn weliswaar effectief, maar net als de rest van het pakket opmerkelijk traag. Behalve meer snelheid zijn ook uitgebreidere importmogelijkheden, gecodeerde wachtwoorden, betere afdrukcapaciteiten, een ARexx-poort en dynamisch geheugenbeheer meer dan welkom. Ook zou het geheel wat ons betreft iets 'multitaskender' mogen zijn. Alle waar naar zijn geld.

Produkt: PowerBase V3.5
Producent: OTM
Prijs: £ 14,95
Configuratie: Minimaal 1 Mb
Inlichtingen: OTM, 11 Aldergate, Tamworth, Staffordshire, B79 7DL, Engeland
Telefoon: 0044-1827-312302

Hillsea Lido

Een stukje paradijs op zandkorrels

Vol verbazing maak ik kennis met misschien wel een nieuwe trend op het gebied van spelverpakkingen. Het doosje van HillSea Lido, een spel uit de 'mini series' van Vulcan Software, is amper groter dan de twee diskettes waarop dit proggeltje staat. Eén ding is zeker: met lucht verkopen houdt dit bedrijf zich niet bezig.



De handleiding van Hillsea Lido is met z'n zeven bij negen centimeter zelfs nog iets compacter dan het doosje. Voor een management-simulator telt het bovendien opmerkelijk weinig (veertien!) paginaatjes. Het is alweer sinds Theme Park (Bullfrog) geleden dat we een spel uit dit genre onder ogen kregen. Dit keer 'runnen' we echter geen Efteling of Bobbejaanland, maar beheren we een stuk strand, inclusief de hoger gelegen promenade.
De lokale autoriteiten zien wel wat in uw voorstel om het maagdelijke strand en de kale promenade om te toveren in een winstgevende attractie. Aanvankelijk strekt uw nieuwe werkplek zich uit over een breedte van twintig meter. Lopen de zaken lekker, dan mag u uw imperium steeds verder uitbreiden. Voor topmanagers ligt er uiteindelijk een kuststrook van tweehonderd meter in het verschiet.

AMBTELIJKE MOLEN

Om het 'zeegoedje' verantwoord in te richten onderhoudt u innige contacten met SeaDreams. Bij dit bedrijf kunt u tegen een vaste prijs terecht voor decoratief materiaal, complete winkels en 'instant' vermakelijkheden. Wanneer de ambtelijke molen tevreden is over de manier waarop u de omgeving beheert, kunt u op een beloning rekenen. Maar wie een beetje de lapzwans uithangt, wordt direct op de vingers getikt en bestraft met een boete.
Uw succes staat of valt vanzelfsprekend bij het publiek dat op uw paradijsje afkomt. Hoe meer mensen, hoe groter de kans dat uw ondernemingen op en naast het strand rendabel gaan draaien. En dan wordt het aanzienlijk eenvoudiger om de vaste lasten af te dragen en, als het even meezit, snel te investeren in nieuwe aantrekkelijke voorzieningen. Met de belangstelling zit het in eerste instantie gelukkig wel snor; mensen hebben nu eenmaal een zwak voor alles wat nieuw is. De uitdaging schuilt vooral in het gelukkig maken èn houden van uw publiek! Kortom, voortdurend luisteren naar de wens van de consument en niet te veel 'nee' verkopen. Tenzij u liever hebt dat de klanten thuis voor de buis gaan zitten natuurlijk...

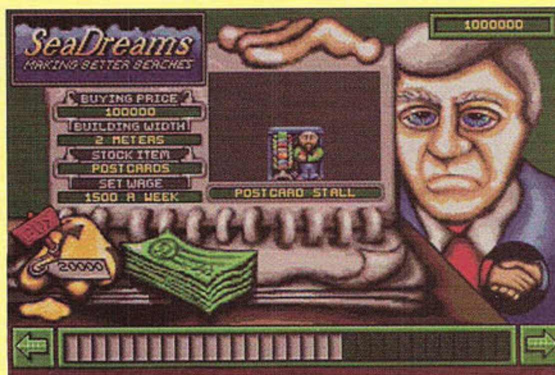
ONTEVREDEN GEZICHTEN

HillSea Lido, een grafisch snoepje als u het ons vraagt, laat zich volledig met de muis besturen. Elke vordering kunt u bovendien tussentijds bewaren. Bij aanvang van het spel bestaat uw 'trekpleister in wording' uit een paar miljard zandkorrels en een bescheiden startkapitaal van één miljoen (munteenheid niet nader gedefinieerd). Een klik op het bezoekersikoon maakt in deze fase van het spel pijnlijk duidelijk dat er geen hond geïnteresseerd is in uw editie van Palm Beach. Hoog tijd dus om eens voor de inrichting te zorgen.
Bij SeaDreams bladert u kooplustig door de uitgebreide catalogus. Met de wensen van de gasten in gedachten schaft u al snel de eerste winkel aan. Vervolgens kunt u nauwkeurig aangeven waar op de promenade u de ansichtkaartenshop wil vestigen. En warempel, na het bepalen van een stukprijs, het planten van een paar bomen en het installeren van een verrekijker met uitzicht op zee begint de toeristenstroom inderdaad toe te nemen. Vreemd genoeg snellen de in badkledij gehulde klanten van uw ansichtkaartenwinkel met een ontevreden gezicht weer naar buiten. Tja, dan moet u er maar voor zorgen dat u de postkaarten ook daadwerkelijk in huis heeft!
Voor dergelijk grootschalige inkopen bent u aangewezen op de grossier. De wat norse zakenvrouw is niet snel tevreden, maar bij een flinke bestelling gaat ze meestal wel overstag; de goederen arriveren weldra bij uw winkel. Vanaf dat moment vertonen de klanten een tevreden gelaat. Denk trouwens ook eens aan de verkoper, want ook hij is maar een mens. Als u hem extra veel commissie geeft, staat hij beduidend vrolijker in zijn kraampje. En een lach doet soms wonderen.



HELP PAMELA, IK VERDRINK

Vervolgens is het strand aan de beurt. Hier zorgt u voor voldoende ligstoelen en u maakt u plaats voor een verhuurbedrijf van zwembanden. Niet veel later beginnen badgasten en wandelaars het florissante stukje strand te verkennen en er geld uit te geven. Het moge duidelijk zijn dat het 'aankleden' van een attractief badplaatsje veel geld kost. Uw startkapitaal slinkt dan ook zienderogen. Een mooi moment om de winst op te gaan halen bij de diverse etablissementen.
Zoiets doe je natuurlijk niet zelf. U schakelt één van uw freelance-krachten in! En ziet de balans er weer wat gezonder uit, dan wordt het ook tijd om eens te denken aan een paar





schoonmakers (handig voor als de inspecteur van Volksgezondheid langskomt) en lifeguards. Het enige wat ontbreekt is een optie om de redder in nood op Pamela Anderson te laten lijken. Want dan vinden de strandgangers het nog leuker om bij u te vertoeven en dat zorgt voor extra blije gezichten.
Er bestaat nog een zeer een lucratieve manier om geld te verdienen. Vlakbij uw strand bevindt zich namelijk een theater waar u elke zondag een grote show kunt boeken. Deze op het eerste gezicht dure evenementen betalen zich bij voldoende reclame (lees: voldoende bezoekers) dubbel en dwars terug. Vaak vormen deze Sunday Night Shows zelfs de grootste bron van inkomsten. En u vindt altijd wel iemand die - tegen vergoeding weliswaar - de hele dag met een bord om zijn nek wil rondlopen om te adverteren voor de voorstellingen.
Wanneer u goed uw best doet, maakt u kans op één van de door de lokale overheden uitgeloofde prijzen (beste strand, grootste publiek, enzovoort). Het gaat hier natuurlijk om de eer, maar tegen de aan de prijs gekoppelde geldsom zeggen we geen 'nee'.

CONCLUSIE
HillSea Lido is een bijzonder realistische management-simulator, die er ook nog eens heel leuk uitziet. Ondanks de uitgebreide mogelijkheden krijgt de speler het programma opmerkelijk snel onder de knie. Echt moeilijk willen we Hillsea Lido niet noemen, maar het betreft wel een spel waarmee u uren bezig kunt zijn. Want wie wil er niet de maximale tweehonderd meter strand volproppen met kraampjes, honderden tevreden toeristen voorbij zien trekken en zelf al rentenierend in de meest comfortabele ligstoel kruipen? We kijken met plezier terug op onze kennismaking met de 'mini series' en zijn reuze benieuwd welk spel Vulcan Software de volgende keer in het schattige doosje stopt.

Stefan Siemen

8

Produkt: HillSea Lido
Producent: Vulcan Software Ltd.
Prijs: £ 12,99
Configuratie: Amiga 1200, ondersteunt harddisk

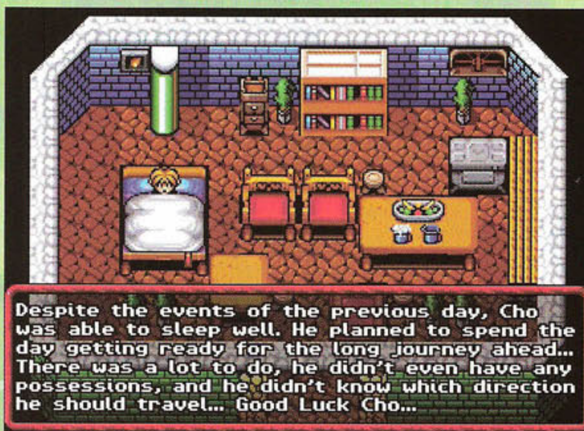
Grafisch:	8
Geluid:	7
Concept:	9
Amusement:	8
Speelbaarheid:	9

The Speris Legacy

Erfenis van een gele

Adventure-specialist John Beek kreeg van softwarehuis Ocean het spel The Speris Legacy toegespeeld. Doorgaans kost het hem maar een paar dagen om zo'n pakket te doorgronden. Raakt hij dan nooit verstrikt in de hem zo dierbare puzzels? Beslecht hij de bloedige veldslagen met ongeëvenaarde engerds dan altijd in zijn voordeel?
Kom op John, gun ons ook eens een pleziertje...

The Speris Legacy, gemaakt door de jongens van het bijzonder actieve Team 17, doet me al uren ergens aan denken. "Waar heb ik dat eerder gezien", vraag ik mezelf binnensmonds af. Alsof ze me gehoord heeft, geeft mijn vriendin Sylvia plotseling het antwoord: "Hé, is dat niet Zelda? Op de Amiga nog wel?" Sylvia houdt zich (te) veel bezig met Nintendo-spelletjes en op dat platform is Zelda bepaald geen onbekende. "Mag ik 's? Maggik, maggik?" En ja hoor, binnen de kortste keren zat niet ik maar zij achter de Amiga. Rustig werken is er ook niet meer bij tegenwoordig.



ETTERSPETTER
Ik lig al een flinke poos onderuitgezakt voor de televisie, wanneer ze met een beteuterd gezicht naast me komt zitten. "Uhm... ik weet niet meer hoe ik verder moet John", klinkt het aandoenlijk. Blij toe, want ik had mijn buik meer dan vol van die boeiende programma's over interieurverzorging en puistenkwekende etterspetters. Eindelijk gerechtigheid!
Syl sleept me mee naar de A1200 en legt me snel uit waar ze zoëven is gestrand. "Zie je dat huisje?", vraagt ze. "Daar begin je. Je wordt wakker, stapt uit bed, verlaat de woning en slentert vervolgens een hele tijd door de stad. Daar ligt van alles voor het oprapen. Behalve een heleboel roze stenen vind je, in kisten in andere huizen, verschillende sleutels die toegang verschaffen tot kamers met onzichtbare deuren. Hoe je die ontdekt? Door te proberen natuurlijk, èn aan de hand van 'gesprekken' met al die ventjes die hier rondlopen. Soms vertellen ze volkomen onbelangrijke dingen, maar af en toe kom je ook iets interessants aan de weet. Op die manier ben ik bijvoorbeeld aan dat zwaard gekomen, maar er moet ook nog ergens een schild liggen. Ik weet alleen niet waar en loop daarom al meer dan een uur doelloos rond."



stippenhapper



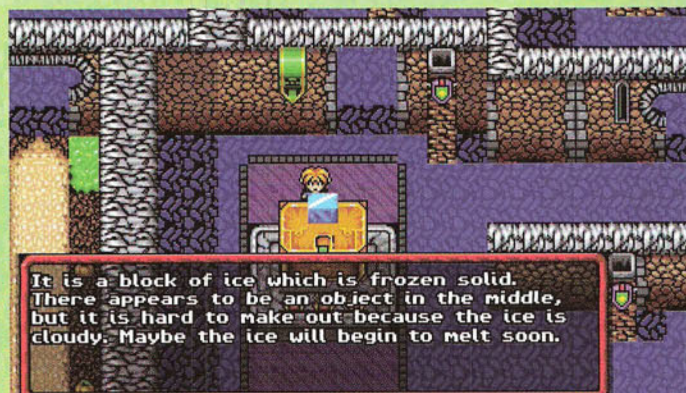
VRUCHTELOOS ZOEKWERK

Ik neem mezelf voor het vervelende varkentje eens even snel te wassen. Ik heb nu eenmaal een reputatie hoog te houden! Maar in eerste instantie kom ik gek genoeg niet veel verder dan Sylvia. Het lijkt erop alsof je niets anders kunt doen dan door de stad wandelen en gedag zeggen tegen de figuren die je tegenkomt. En er is helemaal niemand die je een bruikbare aanwijzing geeft. Natuurlijk, zo hebben we na veel vruchteloos zoekwerk ontdekt, houdt The Speris Legacy hier niet op. In het zuiden loopt er een weg naar een lange groene heg die de schijnbare afbakening van de stad vormt. Als je hier een paar keer op inhakt beland je vanzelf in het gevaarlijke gedeelte van het spel, Speris genaamd. In dit gebied word je eindelijk geconfronteerd met de op de verpakking beloofde regenererende 'baddies' en labyrinten vol nieuwe wapens en gevaarlijke vleesetende bloemen. Speris is een land dat je moet ontdekken. In de praktijk komt dat neer op veel rondlopen, regelmatig een vijandig element het hoofd dan wel het zwaard bieden en af en toe voor tuinman spelen. Dat levert niet alleen ervaring, maar ook bommen en geldstukken (de roze stenen) op. Uiteraard moet je ook weer een aantal puzzels kraken. Die zijn echter van een dusdanig toegankelijk niveau, dat we er niet verder over uitweiden. Ook de gebruikelijke winkel waar je handige voorwerpen kunt kopen, ontbreekt niet. In dit spel betreft het bijvoorbeeld een doosje lucifers om de gevonden explosieven te ontsteken.



BEAM ME UP SCOTTY. SCOTTY?

Net zoals in de serie Star Trek, maar dan zonder tussenkomst van Scotty, kun je jezelf van de ene naar de andere plaats laten 'teleporteren'. En waar doe je het allemaal voor? Wel, om te zorgen dat het hoofdfiguurtje Cho uiteindelijk het koninkrijk Speris erft. De verhaallijn is in dit soort spellen echter minder belangrijk. Het gaat met name om de actie. Op dat delicate punt scoort The Speris Legacy jammer genoeg een onvoldoende. Zoals gezegd is het, met name door het gebrek aan aanwijzingen, bijzonder moeilijk om op dreef te komen in het spel. Je ben volledig op jezelf aangewezen: als jij niets doet, gebeurt er ook niets.
Even later gaat het een compleet andere kant op en barst de actie in volle hevigheid los. Vrij inconsequent, niet? Wat wel prettig is: als Cho het leven laat, kun je besluiten om òf helemaal opnieuw te starten òf om de strijd vanaf het begin van het betreffende level voort te zetten.



CONCLUSIE

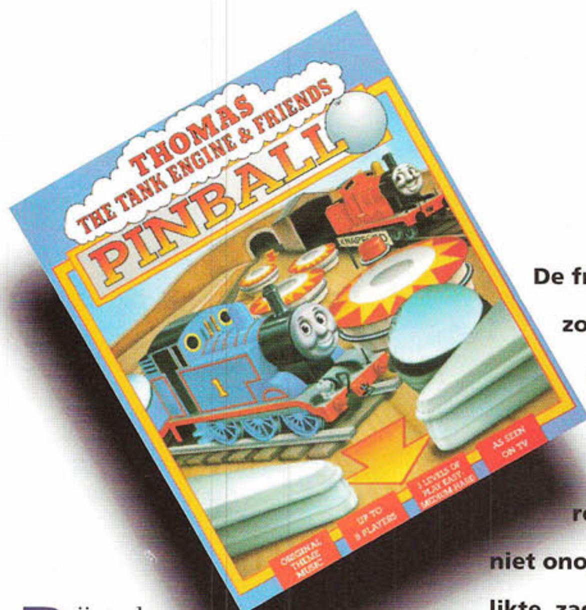
Het is opvallend dat Team 17 na een aantal vernieuwende produkten (denk maar Alien Breed 3D en Worms) plotseling een spel als The Speris Legacy op de Amiga loslaat. Het betreft een zeer middelmatig adventure, al zou ik het persoonlijk niet eens onder die noemer durven plaatsen. Eerlijk gezegd lijkt dit spel nog het meest op PacMan. Misschien is het daarom wel dat ik Sylvia nog regelmatig betrap tijdens een potje Speris. Ze was destijds ook helemaal weg van die gele stippenhapper.

John Beek

6

Produkt: The Speris Legacy
Producent: Ocean/Team 17
Prijs: circa ƒ 90,-
Configuratie: A1200/A4000/CD32

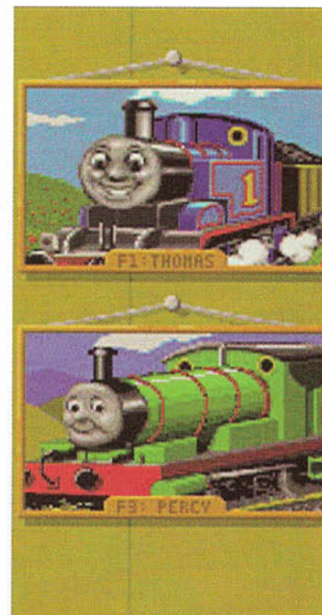
Grafisch:	6
Geluid:	7
Concept:	5
Amusement:	6
Speelbaarheid:	6



Thomas the Tank Engine

Een balletje kan

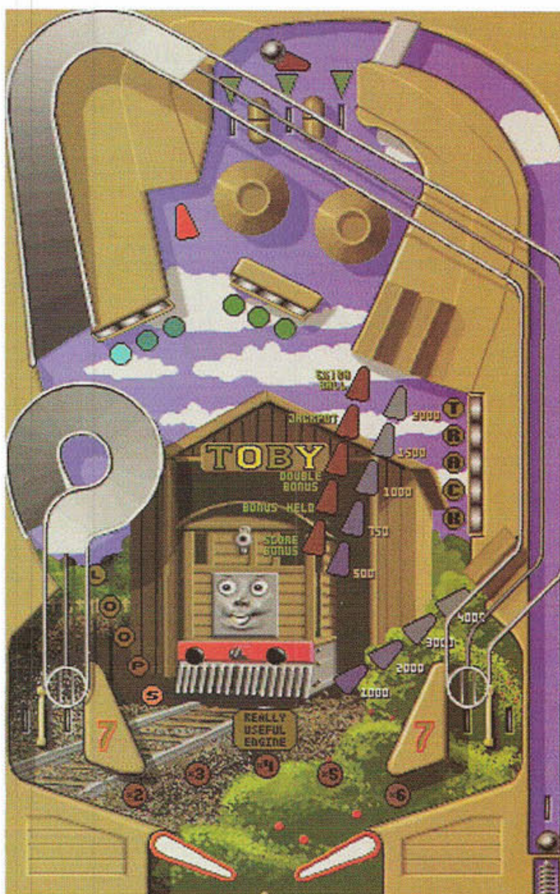
De fraaiste Amiga-flipperkasten kwamen tot nu toe zonder twijfel uit de stal van 21st Century Entertainment. De verleden tijd van die zin is niet zonder reden, want met het tegenvallende Pinball Mania gooide het bedrijf haar reputatie aardig te grabbel. De misstap bleef niet onopgemerkt; terwijl 21st Century de wonden likte, zagen andere spelproducenten kans een plekje te veroveren op de flippermarkt. Voilà de ontstaansgeschiedenis van Thomas the Tank Engine & Friends Pinball in een notedop. Net zo opportunistisch als de rest, maar wel met een originele invalshoek.



Drijvende krachten achter deze serie van vier nieuwe kasten zijn Alternative Software (het redelijke alternatief?) en Spidersoft. Dit laatste team, en dat is opmerkelijk, tekende destijds ook voor 21st Century's Mania. Een speling van de natuur? Ach, we hebben de laatste tijd wel meer rare dingen meegemaakt aan het flipperfront; Slamtilt zou zogenaamd ook nooit verschijnen. Maar laten we geen oude koeien uit de sloot halen, al onze vooroordelen aan de kant schuiven en eens gewoon gaan kijken wat 'Thomas' te bieden heeft.

KINDERSPEL

Het pakket, gebaseerd op een Engelse tekenfilmserie, onderscheidt zich meteen van zijn soortgenoten doordat het een hele andere doelgroep voor ogen heeft: kinderen. Gewelddadige scènes met Terminators of vampieren komen dan ook niet in het spel voor. Integendeel! Thomas is een vriendelijk puffend locomotiefje met een lachend smoeltje. Dat geldt trouwens ook voor z'n vriendjes James, Toby en Percy. Aan elk treintje is een aparte flipperkast gewijd. Als we de tekst op de koddige verpakking mogen geloven, zitten de tafels zitten vol met speciale 'features', muziek en geluidseffecten. Onze kroost zou zelfs niet meer weg te slaan zijn van de beeldbuis (alsof dat zonder Thomas & Friends niet het geval is). Het spel staat snel op m'n harddisk, maar zodra ik het vanaf de Workbench wil starten verschijnt er keer op keer een foutmelding. Misschien staat er hier of daar een 'assign' te weinig of zo. Wie een beetje van Amiga's weet, lost het euvel vast snel op. Maar ik weet niet veel van Amiga's, want ik doe vreselijk mijn best om me te verplaatsen in de doelgroep. Ik bekijk het spel door de ogen van iemand 'vanaf drie jaar': Tsjoeke tsjoeke tuuuuuut... Whèèhh! Pappie, hij toet ut nie... Nu weet ik niet of iedere dreumes inventief genoeg is om het een keer vanaf diskette te proberen, deze jongen in elk geval wel. Floppy in de drive, een paar keer klikken en hopsakee: daar is Thomas!

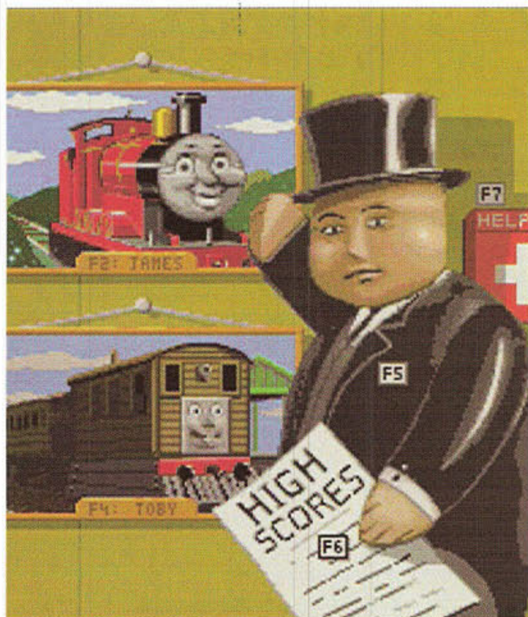


STRESSVERHOGENDE INVLOED

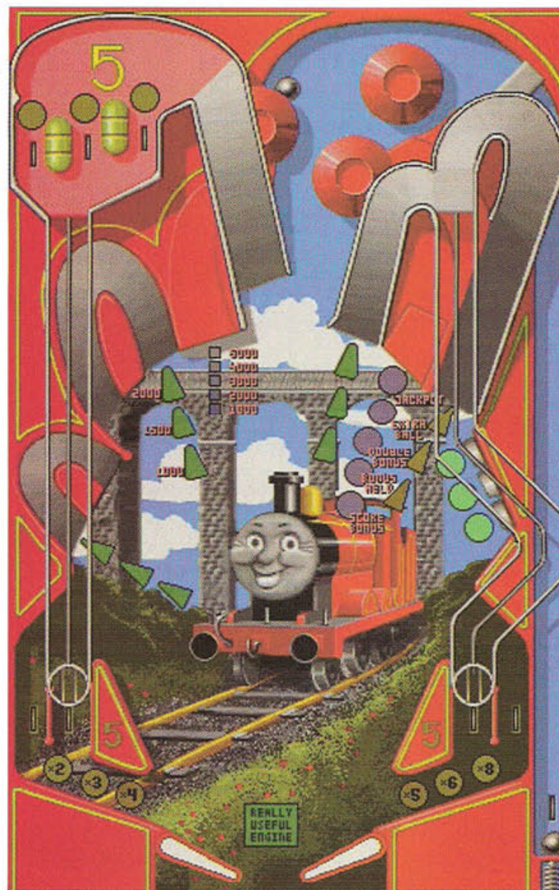
Het valt me meteen op dat de tafels qua uiterlijk veel overeenkomsten vertonen met de flipperkasten van 21st Century, al zien ze er enigszins uitgekleed en saai uit. De gebruikelijke 'bumpers' en 'tumblers' zijn weliswaar aanwezig, maar de èchte extraatjes, zoals een derde of vierde flipper of een onvoorspelbare tunnel, ontbreken. Een mogelijke filosofie hierachter is dat een drukke en levendige kast een stressverhogende invloed kan hebben op een kind. Daar plaats ik toch een paar vraagtekens bij. Volgens mij vindt zo'n bengel het juist veel leuker om overspoeld te worden met allerlei toeters en bellen. De wetenschap dat er telkens nieuwe dingen in het verschiet liggen stimuleert het kind om het spel nog een keer te spelen. Het maakt hem of haar weinig uit of er nu gescoord wordt of niet (competatieve trekjes treden pas op latere leeftijd op). Nee, bij deze spelertjes draait het vooral om de beleving.
De bediening van de kast is kinderlijk eenvoudig. Met de cursor down-toets (die met het pijltje naar beneden) lanceer je de kogel in het speelveld en

& Friends Pinball

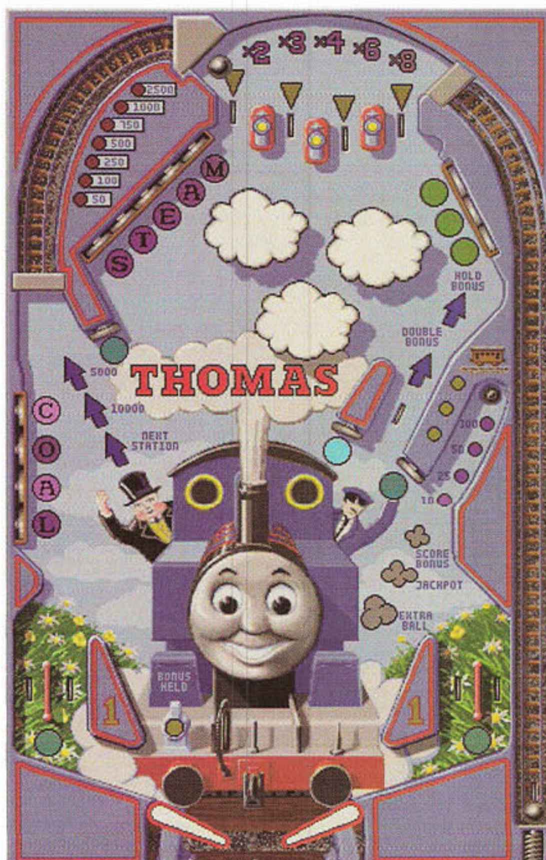
raar rollen



beurtrol-principe. Per game zijn er maximaal negen ballen te verschieten. Verder kan de speler kiezen tussen een (high res) 'full screen' uitvoering en een verticaal 'scrollende' versie van de flipperkasten en houdt het systeem keurig een lijst met 'highscores' bij. En raken we in het heetst van de strijd even van de wijs door een opkomende kleine of grote boodschap, dan is er altijd nog de pauzetoets. Thomas schijnt ook drie verschillende moeilijkheidsgraden te herbergen, maar daar vond ik met de beste wil van de wereld niets van terug.



met de shift-toetsen bedien je de twee flippers. Een druk op de spatiebalk zal de kast lichtjes op en neer schudden, zodat het balletje net iets anders rolt. Thomas the Tank Engine & Friends Pinball (laten we het nog maar eens voluit schrijven) leent zich voor één tot acht spelers en werkt volgens het



RODE OREN EN WANGEN

De faciliteiten van de vier flipperkasten laten zich met één woord omschrijven: simpel. Dat klinkt negatiever dan het in werkelijkheid is. De tafels zien er bijvoorbeeld best verzorgd uit. Maar door het gebrek aan stimulerende en uitdagende snufjes oogt het absoluut niet spectaculair. En de muziekjes mogen dan afkomstig zijn uit de eerdergenoemde televisiereeks, het is allemaal iets te veel van hetzelfde. Een aantal van de in geringe mate aanwezige geluidseffecten heeft af en toe de neiging onverstaanbare vormen aan te nemen. Toegegeven, ik ben geen drie jaar meer. Toch ben ik er (vind ik zelf) redelijk in geslaagd om Thomas & Friend door de ogen van het kind in mij gade te slaan. En dan kun je er niet omheen dat er gewoon veel te weinig gebeurt in deze flipperkasten. Natuurlijk zullen kinderen wel eventjes zoet zijn met dit produkt. Het is nieuw en kan dus sowieso op hun aandacht rekenen. Maar na verloop van tijd (dat mocht ik aan den lijve ondervinden met mijn neefjes van vier en zes) beginnen ze te zeuren dat ze veel liever Alien Breed 3D of iets dergelijks spelen. En bij het zien van de rode oortjes en wangen die ze na een drie uur durende shoot 'm up-sessie hebben opgelopen, begrijp ik ook best waarom.

CONCLUSIE

Na het zien en spelen van Thomas Huppeldeflup Pinball rijst de vraag of het nog wel zin heeft aangepaste (lees: eenvoudiger) spellen voor kinderen op de markt te brengen. Ik betwijfel het. Naar mijn mening heeft de software-industrie deze doelgroep de afgelopen jaren al te veel verwend. En niemand heeft zin om erop achteruit te gaan, ook kinderen niet. Alternative en Spidersoft hadden er beter aan gedaan dit vredige en kindvriendelijke thema op de oude manier uit te werken. Zaken als de aangepaste puntentelling mogen wat mij betreft ook gehandhaafd worden, maar over de gehele linie hebben de makers de kids van vandaag behoorlijk onderschat. Aan de andere kant: ik ben geen kinderpsycholoog en mijn inlevingsvermogen is begrensd. Misschien maakt het een kind van drie wel helemaal geen barst uit.

Stefan Siemen

Produkt: Thomas, the Tank Engine & Friends Pinball
Producent: Alternative/Spidersoft
Prijs: nog niet bekend
Configuratie: Amiga 1200

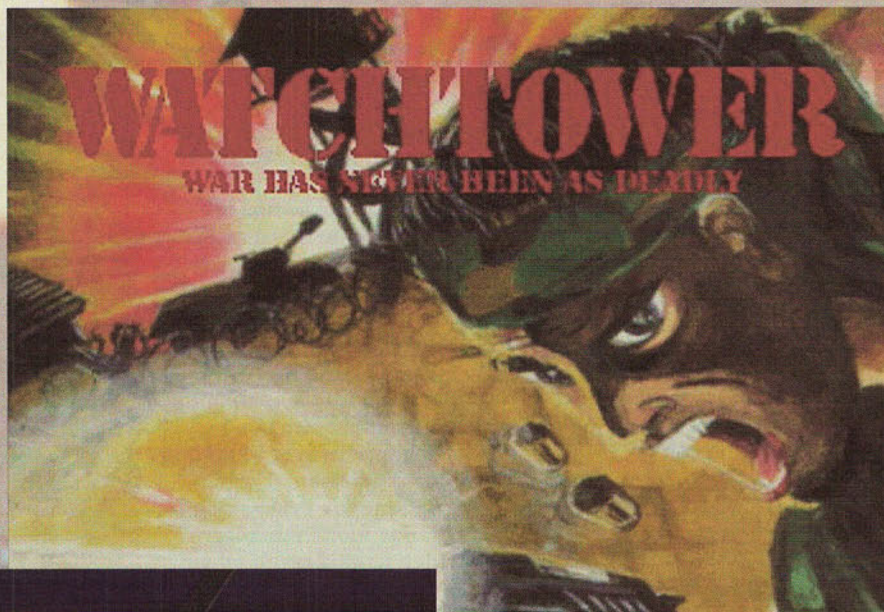
Grafisch:	6
Geluid:	4
Concept:	6
Amusement:	5
Speelbaarheid:	8

6

Watchtower

Schiet maar raak

Voor huurlingen betekent oorlog gewoon werk. In diepe jungles, hete woestijnen en verscheurde steden waaruit slechts een enkeling levend terugkeert, daar voelen deze moderne avonturiers zich thuis. Ze trotseren de gevaren niet alleen voor het (bloed)geld, maar ook voor de 'kick' en het respect van anderen. Soms betalen ze daar de ultieme prijs voor. We trekken de stoute 'kisten' aan en kijken of de soldaat in de verse shoot 'm up Watchtower net zoveel levensgevaar loopt als z'n collega's in het Vreemdelingenlegioen.





Uitgeverij OTM stuurt ons een enigszins prenatale uitvoering van Watchtower, een produkt van het Finse CyberArts. Het spel is weliswaar af, maar we moeten het doen zonder de verpakking. De uiteindelijke handleiding is ook nog niet gedrukt, zo maken we op uit de stapel aan elkaar geniete A4-velletjes. Erg? Nee hoor. Het maakt allemaal deel uit van onze afspraak met OTM: zodra er bij hen een nieuw spel van de band rolt, sturen ze een exemplaar naar AM toe. Op die manier zijn we veel sneller in staat een verhaal aan het produkt te wijden.



GEZELLIG ONDERONSJE

We testen het spel vanaf diskette op een standaard A1200. Het laden verloopt soepel en al snel trakteert het systeem ons op de logo's van OTM en CyberArts. Onder het genot van een sfeervolle soundtrack informeert Watchtower ons over wat het beroep huurling nu eigenlijk voorstelt. Het grafische gedeelte van de intro ziet er verder goed verzorgd uit en ook het wapenarsenaal dat het beeldscherm passeert is niet van echt te onderscheiden.

Het spel biedt keuze uit drie moeilijkheidsgraden. In de mode 'Easy does it' blijkt één een enkel pistoolschot voldoende om een tegenstander te vellen. Bij 'Double trouble' moeten we twee kogels afvuren om hetzelfde effect te bereiken. Dat geldt ook voor 'I need it bad' (het level voor de echte maniakken), al worden we hier wel geconfronteerd met bijna een verdubbeling van het aantal tegenstanders. Een gezellig huurlingen-onderonsje dus. Het speelveld van Watchtower bestrijkt het volledige scherm. De overeenkomsten met games als Commando en Chaos Engine springen direct in het oog. Links van de gevechtszone vinden we het puntentotaal, het aantal levens en de hoeveelheid handgranaten terug van speler één, rechts de gegevens van een eventuele tweede speler. De Finse makers hebben gebruik gemaakt van de zogeheten 'top down' methode; we kijken van bovenaf op onze held neer. Dit resulteert weliswaar in een goed overzicht, maar het heeft een minder positief effect op de grafische kant van het spel: de hoofdrolspelertjes zijn bijzonder klein. Echt storend wordt dat pas wanneer we met z'n tweeën spelen, want dan lijken de beide soldaatjes wel erg veel op elkaar.

KORTE BRIEFING

Watchtower telt zes verschillende missies. De opdrachten spelen zich af in Centraal-Europa, Scandinavië, Zuid-Amerika, het voormalige Oostblok, Azië en Afrika. Helaas treffen we geen klimatologische invloeden van deze gebieden aan in de drie verschillende terreintypen (woestijn, jungle en stad). In plaats van heel de wereld af te reizen, hadden we bij wijze van spreken dus net zo goed in Zuid-Amerika kunnen blijven. Zes locaties en drie terrei-

voor een knaak

nen? Jawel, elk landschap is tweemaal, bijna identiek vertegenwoordigd. Daar had CyberArts wel wat meer werk in mogen steken.
Voordat we aan een missie beginnen, wonen we een korte briefing bij, alwaar we een nader omschreven opdracht krijgen toegewezen. Dat varieert van het vernietigen van radarinstallaties tot het uitroeien van opstandelingen. Wel jammer dat elke missie telkens dezelfde opdracht herbergt. Dat laat weinig ruimte voor verrassingen. Bovendien moeten we de opdrachtomschrijvingen met een korreltje zout nemen. In de praktijk komt het elke keer op hetzelfde neer: schiet alles kapot wat je tegenkomt.





HERGROEPEREN IN DE HEL

Aan het begin van een missie beschikt de speler over vijf levens, vier handgranaten en een 'punt 44' Magnum. Wapens uit vorige avonturen moeten we telkens inleveren. Geen struikelblok, want in elke missie liggen genoeg grotere wapens (Uzi's, vlammenwerpers, bazooka's) voor het oprapen. De munitie is onuitputtelijk, maar de voorraad doeltreffende handgranaten raakt langzaam maar zeker op. Enige Hollandse zuinigheid is hier dus zeker op zijn plaats.
Natuurlijk worden we zelf ook wel eens geraakt. Is het niet door een kogel, dan wel door de rondvliegende restanten van een granaat of een landmijn. Dat komt ons elke keer op een half leven te staan. Door het opblazen van de her en der aanwezige nucleaire vaten compenseren we de geleden verliezen echter weer een beetje; met wat geluk schuilt er een half, misschien zelfs wel een heel leven in zo'n 'drum'. Ook de opponent is redelijk goed uitgerust. Zo liggen er ontmoetingen met boosaardige soldaten, commando's, scherpschutters, granaatwerpers, trucks, tanks, helikopters en zelfs straaljagers in het verschiet. Elke vijandelijke verschijning vergt een andere aanpak. De omgeving wil daarbij nog wel eens een handje helpen. Aan het eind van elke missie wacht er traditiegetrouw een bijzonder sterke tegenstander die we alleen met groot geschut en veel geduld kunnen uitschakelen. En mochten we onverhoopt eens een missie verliezen, dan is er nog niets verloren. Volgens CyberArts sterven huurlingen namelijk niet, maar gaan ze naar de hel om te hergroeperen. Tuurlijk...





CONCLUSIE

Watchtower borduurt voort op een oud en beproefd concept. Het betreft daarom al bij voorbaat geen origineel produkt, wat niet wegneemt dat het spel solide aanvoelt en zich gemakkelijk laat bedienen. Het geringe aantal opdrachten geeft de speler echter al snel een soort 'schiet maar raak voor een knaak'-gevoel. Ook het gebrek aan variatie in de terreinen draagt ertoe bij dat de missies te veel op elkaar lijken. Grafisch ziet Watchtower er verzorgd uit, al komt het net niet in de buurt van een klassieker als Chaos Engine. Maar hebben we het over de geluidseffecten en de muziek, dan doet Watchtower het weer beter. Een spel met flink wat voors en tegens dus. Wij beschouwen dit produkt dan ook het liefst als een aardig visitekaartje van een groep enthousiaste programmeurs, waarvan we in de toekomst nog wel het een en ander kunnen verwachten.

Marco Tibben

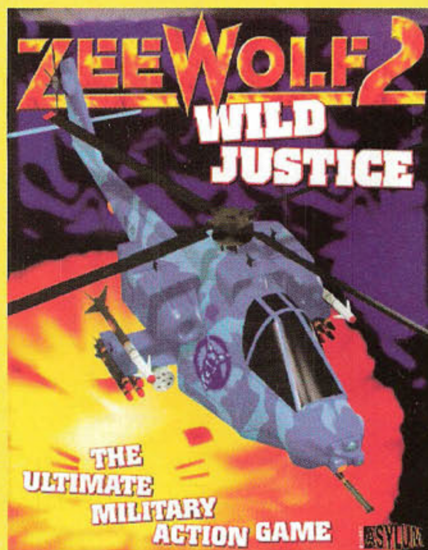
7

Produkt: Watchtower
Producent: OTM/CyberArts
Prijs: £ 29,95
Configuratie: A1200/A4000, CD32
(ondersteunt harddisk indien 2,5 Mb RAM present is)

Grafisch:	7
Geluid:	9
Concept:	5
Amusement:	7
Speelbaarheid:	7

ZeeWolf 2

Het is de tijd kort na de Eerste Grote Industriële Oorlog. Een oorlog die draaide om macht en geld en waarin de wereldwijd vertakte Ecliptico Corporation er bijna in was geslaagd de aarde in z'n greep te krijgen. De hele aarde? Nee, een andere groep industriëlen bleef standvastig verzet bieden. Deze club, Zenith Research genaamd, slaagde er uiteindelijk in Ecliptico te verslaan. Het verzet overwon omdat het over de beste gevechts-helikopter aller tijden beschikte: de ZeeWolf.



Bedenk goed wat je met je oude spellen doet

Maar dat was toen en dit is nu. Ecliptico is weliswaar verslagen, maar niet vernietigd. Op het moment dat Zenith nog de overwinning viert, slaan de kwade handlangers van Ecliptico overal ter wereld alweer toe. Ze willen zoveel mogelijk industriële centra bezetten om de totale wereld-economie te kunnen beheersen. De Tweede Grote Industriële Oorlog is begonnen. De hoogste tijd voor ZeeWolf om in actie te komen. En drie keer raden wie er achter de stuurknuppel zit...

VLIEGENDE SCHOONMAKER

Dit is in het kort de verhaallijn van ZeeWolf 2 - Wild Justice, van Binary Asylum. Geen vliegsimulator, maar een driedimensionale shoot 'm up met enkele strategische elementen. We zien de ZeeWolf in de rol van een soort schoonmaker. Overal waar Ecliptico z'n vuile handen op andermans eigendom legt, moet de stoere heli orde op zaken stellen. Voor de piloot een niet altijd even gemakkelijke taak.
Het eerste probleem schuilt in de onconventionele besturing van de ZeeWolf. Het handboek is hier kort over, en ik zal dat ook zijn. Je moet de ZeeWolf letterlijk met vallen en opstijgen leren besturen. Als je het ding dan eindelijk op de gewenste koers kunt houden, komt er een tweede probleem bij. Hoewel er zeker geen gebrek is aan vijandelijke vaartuigen, blijkt het in de praktijk vaak moeilijk om ze te raken met je raketten of kanonnen. Ecliptico heeft daar echter veel minder moeite mee. Je zult dus in het begin vaker het akelige geluid van een crash horen dan je lief is. Maar goed, een beetje ervaren knuppelaar zou de ZeeWolf toch vrij snel onder de knie moeten hebben. Zo niet, dan kun je de besturing per muis eens proberen. Ik was daar zelf niet zo content mee, maar wie weet breng jij het er beter vanaf.

BAD TIMING

Aan het begin van elke missie krijg je een briefing. Soms moet je een aantal gebouwen of voertuigen vernietigen, een andere keer wordt er van je verwacht dat je een generaal escorteert naar zijn basis. Het programma telt 32 slagvelden die vaak ook nog eens zijn onderverdeeld in missies, waarvoor wachtwoorden te verdienen zijn. Je hoeft dus niet steeds opnieuw te beginnen als het even 'ietsje' tegenzit.
Zoals gezegd is ZeeWolf 2 een 3D-spel. Je kent het wel: het water is blauw, het land geblokt bruin en de heuvels groen. Niet echt sprankelend, maar het werkt. Althans, het hoort te werken. Als je verder doordringt in de levels van ZeeWolf 2 gebeurt er namelijk iets vervelends. De matige grafische kwaliteit van achtergrond, gebouwen en tegenstanders gaat je vroeg of laat tegenstaan. Voeg daarbij de problemen met de besturing en je belandt in een situatie waarin je wordt overmand door een gevoel van saaiheid. En dat midden in een globale oorlog! Bad timing. Wie ooit het spel Desert Strike heeft gespeeld, lacht zich bijna dood als hij met ZeeWolf 2 aan de gang gaat. Ik behoor tot de groep Desert Strike-fans, en mijn dunk over dat spel is door ZeeWolf 2 alleen nog hoger geworden.



CONCLUSIE

ZeeWolf 2 slaagt er op een bepaalde manier niet om je op te slokken binnen de driedimensionale grenzen van het speelveld. Waarom niet? Ik ben er zelf nog niet helemaal uit, maar vermoed dat het komt door de combinatie van de beperkte grafische kwaliteiten, de moeizame besturing, het gebrek aan flitsende geluidseffecten en de eentonigheid van de missies. Op papier beschikt ZeeWolf 2 over voldoende elementen die voor plezier kunnen zorgen. In de praktijk resteert een redelijk goede muzikale begeleiding. Of een ervaren en verwende 'heli freak' daar voldoende aan heeft betwijfel ik echter sterk. Bedenk dus goed wat je met je oude spellen doet. Wees zuinig op een produkt als Desert Strike. Zelfs op de kopie.

Stefan Dölcken

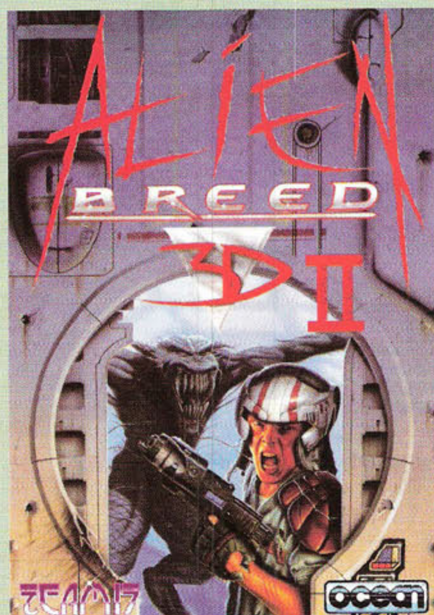
Produkt: ZeeWolf 2, Wild Justice
Producent: Binary Asylum
Prijs: nog niet bekend
Configuratie: elke Amiga met 1 Mb

5

Grafisch	4
Geluid	6
Concept	4
Amusement	6
Speelbaarheid	5



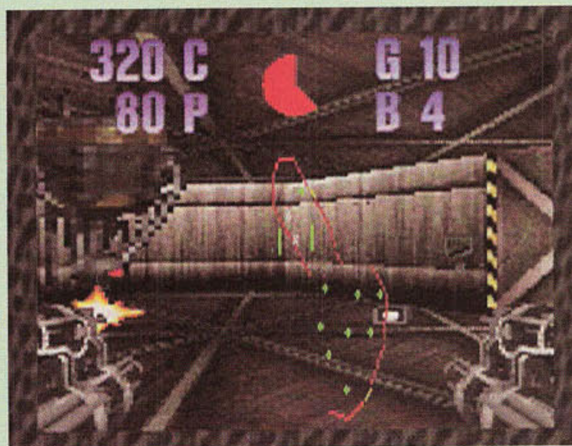
Spellenland heeft af en toe veel weg van die auto-commercial waarin dat ene ping-pong-balletje op de voet wordt gevolgd door tientallen andere stuiteraars: zodra er een produkt met een originele invalshoek verschijnt, laat de eerste 'look alike' niet lang op zich wachten. Het voetbalspel en de flipperkast lijken enigszins uitgemolken, want de softwarehuizen storten zich massaal op een nieuw slachtoffer: de Doom-kloon.



SLIMMERE MONSTERS

Ben je net gewend aan Gloom, Fears, Alien Breed 3D en Breathless, verschijnen er plotseling weer twee varianten op Doom: **Killing Grounds**, beter bekend als **Alien Breed 3D II**, en **Nemac IV**.
Kijk, doorgaans hebben we niet veel bewondering voor lieden die zomaar met andermans ideeën aan de haal gaan. Maar wanneer de kopie of kloon daadwerkelijk verbeteringen bevat ten opzichte van z'n voorganger, willen we onze mening nog wel eens bijstellen. Meestal slagen de makers daar ook wel in, al zit er soms een pijnlijke misser tussen.
In het algemeen geldt echter dat we steeds mooiere driedimensionale (real-time) werelden krijgen voorgeschoteld. Ook het spelgenot gaat er in de regel op vooruit. Volgens Team17 geldt dat ook voor het tweede deel van Alien Breed 3D. Een verbeterde besturing en nòg slimmere monsters (die intensief samenwerken om de speler van kant te maken) moeten van Killing Grounds een waardige opvolger maken. Door herschreven grafische routines zou het geheel er zelfs fraaier uitzien dan Breathless. Mits voorzien van een 68020 processor en 2 Mb RAM draait AB3D II zelfs op een A500+, A600, A2000 en A3000.
Van Nemac IV, de tweede kersverse Doom-kloon, viel reeds een 'playable demo' op onze deurmat. Het spel, geschreven door een groepje Duitse Amiga-liefhebbers, ondersteunt als een van de eerste programma's de Virtual I-Glasses van Virtual Products. De demo van dit shareware-spel ziet er bijzonder veelbelovend uit. In een volgend nummer komen we zeker terug op deze nieuwe Doom-varianten.





ADD-ON VAN SIERRA

Sierra zette in 1995 met **Ultimate Soccer Manager** een zeer degelijke voetbalmanager neer. Het bedrijf bracht onlangs een zogeheten 'add-on' uit, waardoor je alle USM-leagues kan actualiseren. Alle belangrijke transfers van de afgelopen tijd zijn erin opgenomen. Verder stelt de aanvulling je in staat om namen van clubs naar wens aan te passen en kiest de computer na de 'upgrade' telkens een 'man of the match'. Je betaalt £ 10,- om weer helemaal bij te zijn.

EEN TROFEE?

Toen we het laatste persbericht van OTM onder ogen kregen, meende de voltallige redactie dat Amiga Magazine in de prijzen was gevallen. Tja, moeten ze hun nieuwe spel ook maar niet **Atrophy** noemen. Geen trofee voor ons dus (snif), maar wel een bonte en uitdagende 'shoot-em-up'. Het horizontaal-scrollende spel van Intersect Developments borduurt verder op games als Defender en Disposable Hero, maar heeft (op papier althans) beduidend meer te bieden dan deze klassiekers. Wat te denken van HAM8-beelden met meer dan driehonderd kleuren (en minimaal zestig objecten) tegelijk op het scherm, 3 Mb aan soundtracks, zes gigantische levels met twaalf 'end of level' booswichten, vijfduizend animatieframes en veel intelligente aliens. En dat alles voor £ 29.95. Onze joystick is er klaar voor.
• A1200/A4000, CD32





POTJE GEMENGD DUBBEL

Audiogenic staat op het punt **Super Tennis Champs** af te ronden. Tijd om wat reclamekreten op de consument los te laten, zo lijken de makers te denken. Als we Audiogenic mogen geloven hebben we te maken met 'het beste tennisspel ooit' waarin 'de ballen zeer natuur-







'Valhalla and the Lords of Infinity' krijgt een vervolg.

getrouw over het scherm vliegen, een *ace* ook echt een *ace* is' en de besturing van je persoonlijke tennisvedette 'uitermate intuïtief' verloopt. Verder kan de speler kiezen uit verschillende opslagen en zelfs een lob- of een dropshot plaatsen. Super Tennis Champs voorziet in zestien spelers, die allemaal andere specialiteiten in huis hebben. Je kunt zowel een balletje slaan tegen de computer als tegen meerdere echte tennisliefhebbers. Zelfs een potje gemengd dubbel zou tot de mogelijkheden gebeuren (bestaan er al Amiga's met vier lolknuppelpoorten dan?).

VERKOOP GESTRAND

HillSea Lido, de verrassende beach-simulator van Vulcan die we elders in dit nummer van nabij bekijken, komt helaas niet in de winkel te liggen. Het softwarehuis heeft besloten de distributie naar de klant volledig in eigen beheer te houden. Wie toch een stukje strand (met aangrenzende boulevard) wil beheren, moet het spel rechtstreeks bij Vulcan bestellen en dus even naar Engeland bellen: 0044-1705-670269. Het bedrijf legt momenteel overigens de laatste hand aan 'Valhalla and the Fortress of Eve'. Op dit adventure komen we waarschijnlijk al in de volgende Game Lover uitgebreid terug.

INTERACTIEF STRIPVERHAAL

The Hidden is een klein Engels softwarehuis waarvan we binnenkort een kruising tussen een platformer en een puzzelspel kunnen verwachten. Volgens de eerste berichten behelst **Construxion** een 'interactief stripverhaal' met een aantal Tetris-achtige elementen. Nadere informatie ontbreekt vooralsnog.

TOPJE VAN DE IJSBERG

De spellen in Game Lover, die de softwarehuizen met een uitgebreide beschrijving en een aantal screenshots naar de redactie van Amiga Magazine sturen, vormen slechts het topje van de ijsberg. Op het moment van schrijven zijn er namelijk nog diverse andere games in de maak, waarvan de makers de tijd nog niet rijp achten om ze aan het publiek voor te stellen. Toch zijn we een aantal gloednieuwe titels voor u op het spoor gekomen. Heet van de naald: de shoot-em-up **XP8** van Weathermine, **Virtual Rally**, **Virtual Karting 2**, **Banzai Frog** en **QP Tennis**. Tot Game Lover!

Siem de Jong

Uitslag prijsvraag Virtual I-Glasses

Je kunt een prijsvraag blijkbaar ook te gemakkelijk maken. Vrijwel iedereen die reageerde op onze wedstrijd in AM 38 had het bij het rechte eind en wist dat de **'motion tracker'** van de Virtual I-Glasses de hoofdbewegingen registreert. En dus moesten we de twintig winnaars 'trekken' op basis van originaliteit.

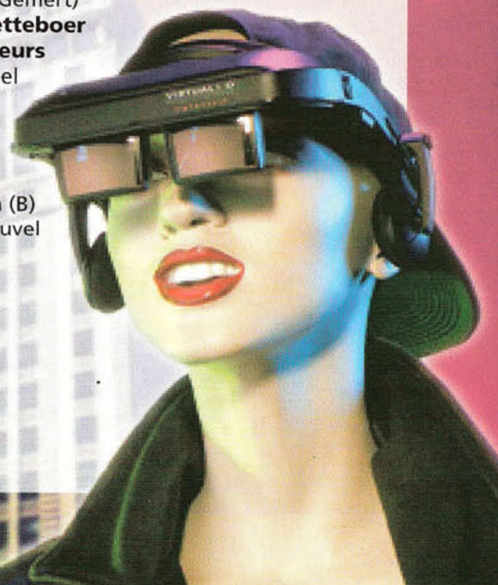
We vroegen u de volgende slagzin met maximaal tien woorden af te maken: "Als ik over de Virtual I-Glasses zou beschikken, dan..." Dat leidde tot de meest waanzinnige inzendingen. De leukste willen we u niet onthouden:

J. Blanken (Gemert) zou naar eigen zeggen zijn beeldscherm nooit meer schoon hoeven te likken. **Martijn Noordam** (Spijkenisse) en **Roy Tanck** (Voorburg) aarzelen geen moment om hun televisie en '1438' van drie hoog het raam uit, respectievelijk bij hetde vuilnis te mikken'. **Tom Dijksterhuis** (Den Burg) heeft eindelijk baat bij zijn schizofrenie en **Cedric Schmeits** (Gemert) bekijkt de zaken niet langer van twee, maar van drie kanten. **F.B. Letteboer** (Westerhaar) krijgt een hele andere kijk op spellen, terwijl **Marcel Leurs** (Amsterdam) een nieuw maatschappelijk probleem voorspelt: 'virtueel afkicken'.

De overige geluksvogels zijn:

E. Colijn uit Oost-Souburg
P. van Egmond uit Rijnsburg
Ronald van Eldijk uit Alkmaar
A. Hess uit Zwolle
Freddy Hooge uit Hollandscheveld
Thomas de Jong uit Franeker
Pieter Keijzer uit Maarn
Roeland Kerkhofs uit Kapellen (B)
Stephan Kevenaar uit Kaatsheuvel
E. Krabshuis uit Hoogland
Irene Mulder uit Amsterdam
Cees Stello uit Sprang-Capelle
Hans Weers uit Schiedam

De winnaars hebben hun prijs, een origineel Amiga-spel, ondertussen thuisgestuurd gekregen.



Nederlands surfgereedschap

AWeb 1.0

Het aanbod WWW-browsers was tot voor kort erg beperkt. Wie grafisch wilde 'webben' zag zich genoodzaakt bij AMosaic aan te kloppen. Tegenwoordig is de browser-markt echter volop in beweging. Eén van de nieuwkomers is het in Nederland (!) ontwikkelde AWeb, waarvan onlangs de eerste officiële versie verscheen. Wij trokken naar Cyberspace en stelden de 'site seeing'-capaciteiten van het pakket op de proef.



De ontwikkeling van AWeb is geheel in handen van Yvon Rozijn uit Meppel. De enige hulp die hij ontvangt komt van een handvol 'beta-testers'. Gebruikers van het Amiga Magazine BBS konden enige tijd geleden als eerste kennismaken met de kersverse WWW-browser. De auteur 'upte' toen namelijk een alfaversie van AWeb naar het populaire Bulletin Board. Daarbij vermeldde hij echter uitdrukkelijk dat deze versie louter voor persoonlijk gebruik bestemd was en derhalve niet verder mocht worden verspreid. Helaas werd dit verzoek niet door iedereen in acht genomen. Dit deed de auteur besluiten geen nieuwere alfa- en beta-versies meer op het BBS achter te laten. En dat bleef zo totdat de langverwachte versie 1.0 verscheen. Die is weer gewoon te downloaden.

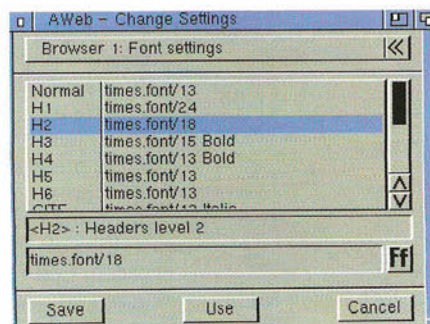
GEVULDE TRUCENDOOS

AWeb gebruikt net als alle andere browsers een TCP-stack om met het World Wide Web te communiceren. Het programma is wat dat betreft niet kieskeurig; het kan zowel met AmiTCP/IP en I-Net225 als met AS-225 overweg. In tegenstelling tot bijvoorbeeld AMosaic maakt AWeb geen gebruik van Stefan Stuntz' Magic User Interface (MUI), maar hanteert het 'BOOPSI classes'. Dit beperkt het geheugengebruik en verhoogt de snelheid.
Verder past AWeb op grote schaal 'interne multitasking' toe. Het volgen van een link terwijl het vorige document nog overgehaald wordt, vormt daardoor geen probleem. Het programma begint overigens al met het laden van de plaatjes als het document nog niet helemaal binnen is. Een apart venster geeft desgewenst een overzicht van alle taken waar AWeb op dat moment mee bezig is. Elke taak laat zich trouwens op elk ogenblik afbreken.
De browser 'loopt' zowel op de Workbench als vanaf een apart scherm. Lovenswaardig is dat het pakket het splinternieuwe 24 bit plaatjes datatype al ondersteunt. Hierdoor werkt AWeb bijvoorbeeld prima samen met grafische kaarten die door het populaire CyberGraphX worden aangestuurd. Ook Gopher, 'proxies' en user authorization zijn geen onbekende termen voor AWeb. Met HTML-3 of NetScape-extensies daarentegen weet het pakket nog geen raad, maar daar wordt aan gewerkt.



MUISKLIKJES GEVEN

Een groot aantal instellingen passen we aan met behulp van requesters. Het veranderen van lettertypen, kleuren, scherminstellingen, vensterposities, paden en tal van andere zaken beperkt zich dan ook tot het geven van enkele muisklikjes. De documentatie is zowel in het HTML- als in het PostScript-formaat aanwezig. We achten het geheel voldoende instructief, maar wat meer achtergrondinformatie voor de beginnende Internetter zou niet misstaan.
AWeb valt in de categorie 'registerable freeware'. Dit betekent dat we het programma kosteloos mogen gebruiken, maar tevens de kans krijgen het toch te registreren. In het laatste geval betaalt de gebruiker *f* 50,-, waar hij behalve een goed gevoel tenminste één leuk extraatje voor terugkrijgt: de mogelijkheid om meerdere AWeb-vensters tegelijkertijd te openen. De registratie geldt tevens voor de toekomstige versies van AWeb, die onder de noemer shareware zullen verschijnen.



CONCLUSIE

AWeb is een frisse wind in browserland. Ondanks het gebrek aan HTML-3 ondersteuning, geldt het als een volwassen programma. Het beantwoordde zonder problemen aan onze site seeing opdrachten. Laat de kans om AWeb gratis uit te proberen niet liggen. Misschien is het ook bij u liefde op het eerste gezicht.

Jeroen Oudejans (jhwo@xs4all.nl)

Produkt: AWeb 1.0
Producent: Yvon Rozijn
Prijs: Gratis (*f* 50,- voor de geregistreerde versie)
Configuratie: OS 3.x, 2 Mb
Inlichtingen: Y. Rozijn, Zuideinde 9, 7941 GA Meppel
E-mail: yrozijn@xs4all.nl

Vindplaatsen:
AM-BBS: aweb.lha en awebdoc.lha
Aminet: comm/net/AWeb.lha en comm/tcp/AWebdoc_ps.lha

Magic Paint Box

Want stiften veranderen

Stelt u het ook altijd zo op prijs wanneer u uzelf kunt zijn? Niet de schijn op hoeft te houden voor anderen? "I am what I am and that's all I am', zei Popeye altijd. Ik denk er precies zo over. Waarschijnlijk is dat ook de reden dat de redactie het pakket Magic Paint Box bij mij onderbracht, in plaats van bij een schrijvende collega met kinderen. Ik ben namelijk nogal jong van geest, weet u.



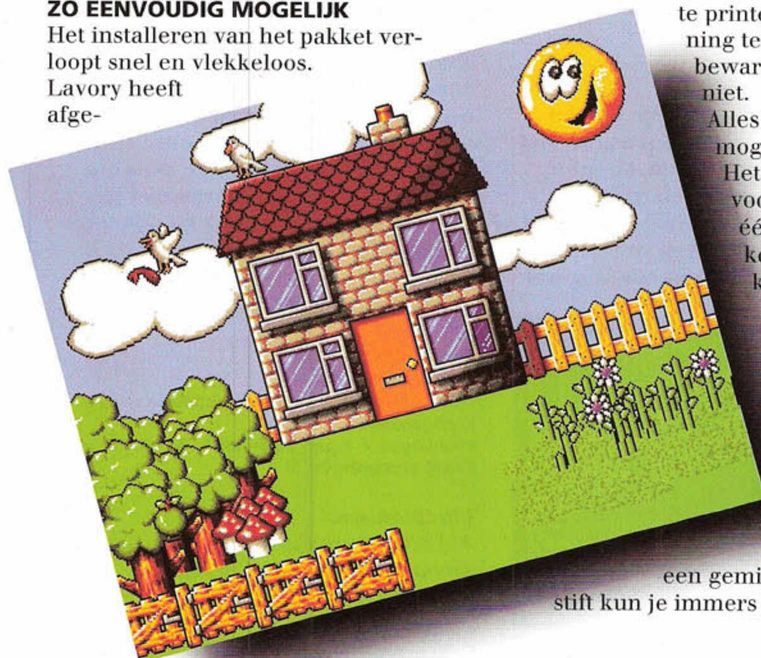


Een eng en donker bos, een spannend maanlandschap of gewoon het huis waar je woont. Een kind kan de was doen.

Wat dat met Malcolm Lavery's Magic Paint Box te maken heeft? Wel, het is een tekenprogramma voor kinderen. Distributeur F1 Licenceware stuurde me de recentste versie 1.3 toe. Het geheel staat op slechts één diskette die zich samen met een 22 pagina's tellende handleiding in een eenvoudig plastic mapje bevindt. Als ik in het boekje lees valt me direct de schrijfstijl van de auteur op. In voor kinderen begrijpelijke bewoordingen vertelt hij bijvoorbeeld dat het aanleren van de MPB-functies wel even kan duren, maar dat het daarna zeker 'fun' zal zijn.
Verder worden per menu alle ikoontjes (en dat zijn er nogal wat) besproken. Speciale aandacht gaat uit naar de extra leuke opties, herkenbaar aan de veelzeggende opmerking 'Fun Tool!'.

ZO EENVOUDIG MOGELIJK

Het installeren van het pakket verloopt snel en vlekkeloos. Lavory heeft afgezien van de Commodore Installer, omdat deze te moeilijke termen gebruikt. In plaats daarvan schreef hij een eigen, kindvriendelijke installer die zich in het ergste geval een enkele keer het woord 'device' laat ontvallen. Na het opstarten verschijnt er een wit scherm met onderin een aantal buttons in beeld. De knopjes zijn extra groot en daardoor bijzonder duidelijk. Bijna alle opties in de balk hebben een submenu. Daarin vinden we vrijwel elke standaard tekenpakketfunctie terug, onder meer om het palet op te roepen en het gewenste tekengerief te kiezen. Ook buttons om te printen en een tekening te laden of te bewaren ontbreken niet.
Alles is zo eenvoudig mogelijk gehouden. Het kind kan bijvoorbeeld maar in één resolutie werken: lo-res, 32 kleuren. Het beschikbare palet laat zich bovendien niet aanpassen. Weliswaar een beperking, maar kinderen zullen dit nauwelijks als een gemis ervaren. Een stift kun je immers ook niet van kleur veranderen. Multitasken is er met MPB evenmin bij. Ook die behoefte lijkt me bij de kleinsten onder ons echter niet direct aanwezig.



CREATIEVE DREUMES

Verder voorziet het programma in een heleboel voorgeprogrammeerde achtergronden, waarmee de creatieve dreumes in een mum van tijd zijn eerste tekening samenstelt. Tot de mogelijkheden behoren onder meer een berglandschap, lucht, een onderwater-aanzicht en het beroemde 'huisje-boompje-beestje'-tafereel. De afdeling



Het brein achter Magic Paint Box. In de ban zijn van bands als Van Halen, Sepultura en Alice in Chains (let op het handje) staat kennelijk garant voor een langdurige jeugd.

ook niet van kleur



'brushes' (stempels) omvat diverse vogeltjes, vissen, boten, bomen, planten, ijspoppen en vele andere leuke voorwerpen.
Het menu Tools herbergt nog wat extra opties, bijvoorbeeld om diverse effecten los te laten op het plaatje. De bengel kan een raster 'over' de tekening plaatsen, zijn werk middels een druk op de knop (horizontaal of verticaal) spiegelen en waziger of grover maken. Naast de gewone tekenpennen (dun, middel, dik) telt Magic Paint Box tal van speciale stiften en kwasten in de vorm van sterretjes, cirkels, driehoekjes en dergelijke. Als toetje zijn er de 'random' berg- en grasgenerator, wolken die groter worden naarmate je de muis ingedrukt houdt en cirkelvormige tunnels om spiraaleffecten te bereiken. Rekenen we al deze snufjes mee, dan beschikt MPB over maar liefst 84 verschillende 'painting tools'.



ELTON JOHN MET HAAR

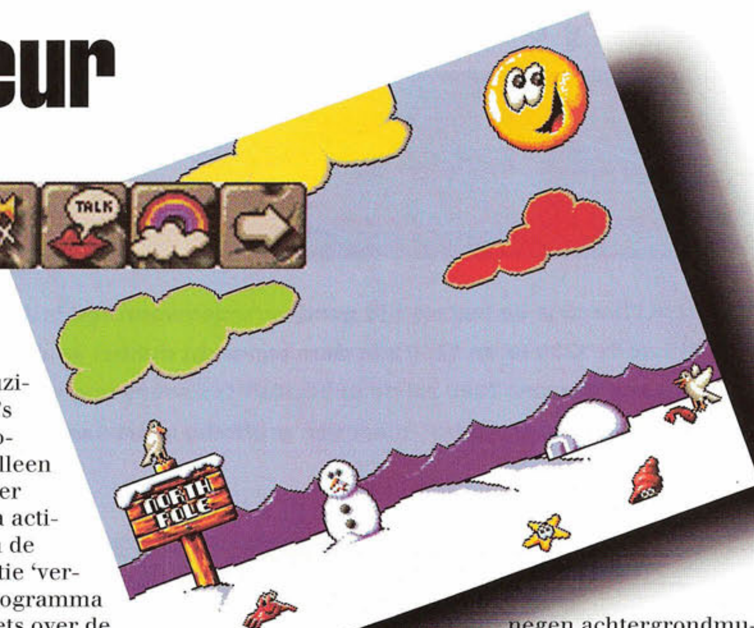
Dat ging Malcolm Lavory blijkbaar nog niet ver genoeg, want hij voorzag zijn geesteskind ook nog van enkele muzikale extra's die het programma alleen maar leuker maken. Na activering van de 'talk'-functie 'vertelt' het programma letterlijk iets over de betekenis van een functie, zodra het kind op het bijbehorende ikoon klikt. Bijzonder informatief! Magic Paint Box dankt zijn spraakvaardigheden overigens aan het welbekende say-commando van de Workbench.



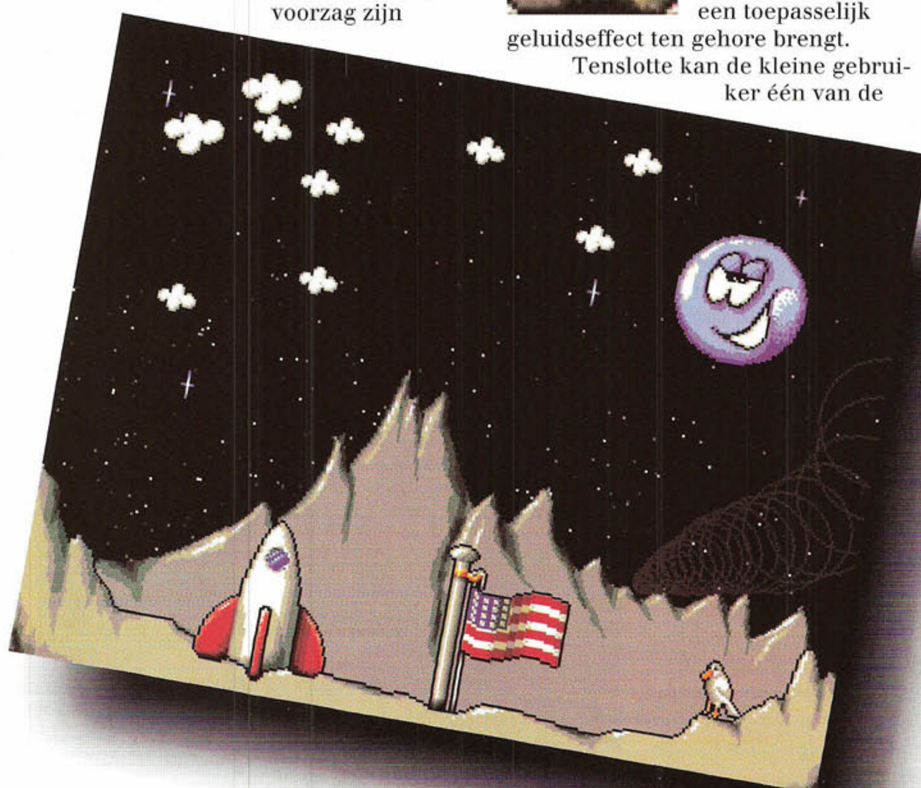
En raakt het kroost onverhoopt toch een keer uitgekeken op de stem van de Amiga, dan is er altijd nog de button 'FX' die bij de eerste de beste muisklik een toepasselijk geluidseffect ten gehore brengt.



Tenslotte kan de kleine gebruiker één van de negen achtergrondmuziekjes (variërend van Jingle Bells tot de melodie van het spel Ghost 'n Goblins) opzetten of zelfs eigenhandig een deuntje spelen op het ingebouwde keyboard. "Be Elton John, but with hair", grapt de maker van het pakket wanneer we het klavier oproepen. Ja, ook aan humor is geen gebrek in Magic Paint Box.







CONCLUSIE

Alhoewel het installeren van Magic Paint Box naar mijn idee toch door pappa of mamma moet gebeuren, ben ik zeer onder de indruk van het pakket. De reden van mijn enthousiasme moet worden gezocht bij het buitengewoon simpele karakter van het programma. Opties die kinderen toch niet gebruiken, heeft Malcolm Lavory gewoon weggelaten. Dat gaf hem echter de ruimte om een heleboel leuke elementen zoals kleurrijke achtergronden, brushes en flink wat geluid aan het pakket toe te voegen. De Engelstalige handleiding nemen we voor lief, want de ikonen in het pakket zijn - zelfs voor Nederlandse of Belgische kids - suggestief genoeg. Wat mij betreft: een echte aanrader voor iedere Amiga-gebruiker met kinderen of een jonge geest.

Joost 'Rembrandt junior' Brugman

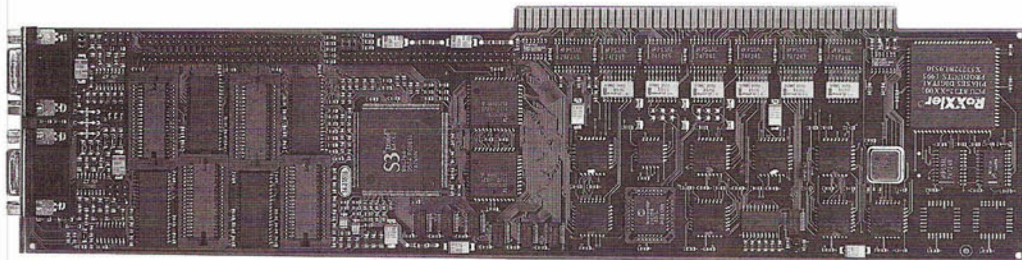
Produkt: Magic Paint Box 1.3
Producent: F1 Licenceware
Prijs: £ 6,99
Configuratie: Elke Amiga met minimaal 1 Mb en OS 2.0
Inlichtingen: F1, 31 Wellington Road, Exeter, Devon, EX2-9DU, Engeland

Test CyberVision64



Een beeld om van

Het Duitse Phase5 is de laatste tijd goed vertegenwoordigd in Amiga Magazine. En terecht, want de CyberStorm 060 en de Blizzards 1230 IV en 1260 zijn deze aandacht dubbel en dik waard. Met de recente aankondigingen van PPC-boards èn een Blizzard 2060 zal de publiciteit trouwens nog wel even aanhouden. In dit nummer nemen we voor de verandering eens geen turbo-, maar een grafische kaart van Phase5 onderhanden: de CyberVision64.



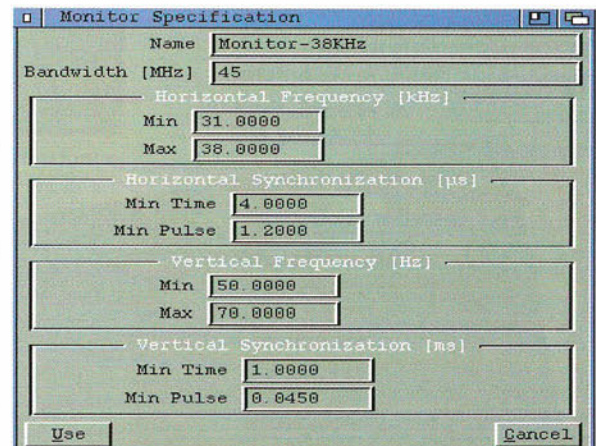
Om dienst te doen heeft de CyberVision64 behalve een Amiga 3000 of 4000 tenminste Kickstart-versie 3.0 nodig. Wellicht een mooi moment om over een 'upgrade' (zie AM 36) na te denken. De kaart, een zogeheten 'grafische versneller', beschikt over een 32 bit ZorroIII-bus en werkt intern met een 64 bits blitter. De magische blitter-snelheid dankt de CyberVision aan de Trio64 chip van de firma S3. Een zogeheten RoXXler chip draagt zorg voor de opbouw van het beeld. Al met al doet het concept van dit Phase5-produkt dan ook sterk denken aan de hoogwaardige videokaarten uit de pc-wereld.

OPTIMALE PRESTATIES

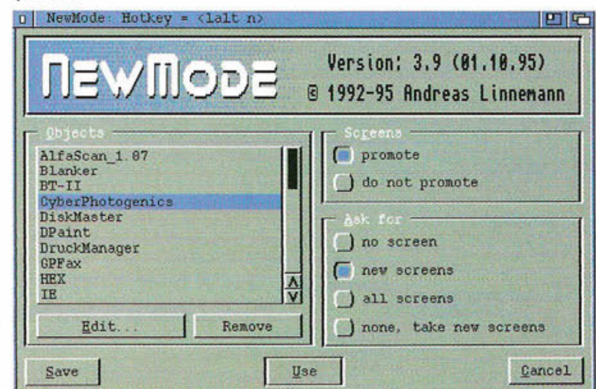
Phase5 levert de kaart met 2 of 4 Mb geheugen. Wie voor de 2 Mb-uitvoering kiest, kan later altijd twee extra Megabytes in de daarvoor bestemde IC-voetjes prikken. Onze voorkeur gaat sowieso uit naar een exemplaar met 4 Mb. Dan presteert de kaart (met name in z'n hoedanigheid van versneller) optimaal. Verder voorziet de CyberVision reeds in connectors waarin we later uitbreidingen als FMV-, MPEG- of JPEG-modules kunnen onderbrengen.
Het tweetalige handboekje (Duits en Engels) telt zestien bladzijden met achtergronden, tips, waarschuwingen en een beschrijving van de installatie-procedure. De stijl is kort en krachtig. Verder heeft de producent een 15-polig videokabeltje in de verpakking gestopt. Daar komen we straks nog even op terug. Een diskette met installatie-software en een schijfje waarop PhotoGenics-Lite staat ronden de inhoud van het pakket af.

FLUITJE VAN EEN CENT

De installatie in een vrij ZorroIII-slot staat goed en duidelijk in het handboekje beschreven. Op de kaart bevinden zich ook enkele 'jumpers', onder meer om configuratie-afhankelijke aanpassingen (SuperBuster revisie, video-afsluitingen et cetera) te realiseren. Omdat onze computer is uitgerust met een SuperBuster revisie 11 hoeven we geen enkele instelling te veranderen. Lees echter altijd eerst het handboekje! Ook het installeren van de software is een fluitje van een cent. Tussendoor vraagt het systeem ons welke extra drivers we op de harde schijf willen zetten. Het pakket voorziet in besturingsprogramma's voor ADPro, AMax, Maxon Cinema 4D, Image FX, PhotoGenics, PhotoWorx en Real3D. De meegeleverde software omvat tevens de commerciële editie 2.15 van het besturingssysteem CyberGraphX. Ook moeten we even opgeven welk type monitor we gebruiken.
Het gaat daarbij vooral om de hoogst haalbare horizontale frequentie van het beeldscherm (raadpleeg de handleiding). Verder zorgt de installer voor de overheveling van een aantal tools naar de harddisk, te weten:



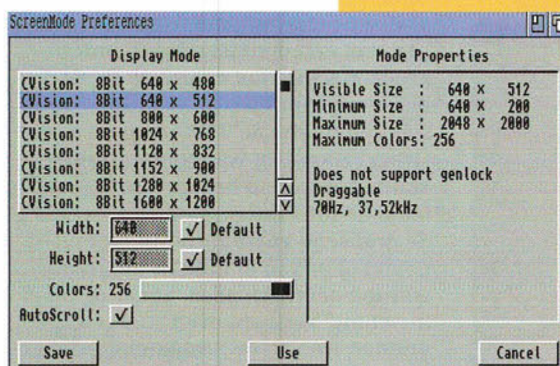
CVmode stelt ons in staat monitordefinities en schermmodi aan te passen.



De CyberVision schermmode-promotor NewMode.

te dromen

• *CVmode:* een utility om monitordefinities en schermmodi aan te passen. Enige kennis van zaken kan geen kwaad, want zelfs een monitor is niet tegen alles bestand. Een aantal pc-resoluties heeft de fabrikant reeds gedefinieerd, zodat we direct met de kaart aan de slag kunnen.
• *CVmon:* hiermee kunnen we zelf de vertrouwde Amiga-resoluties 'aanmaken'.
• *NewMode:* een uitstekende 'promoter' om programma's te forceren de CyberVision64 te gebruiken. De gemaakte instellingen kunnen we bewaren. Bij voorkeur onder te brengen in de lade WBStartup.
• *CyberWindow en CyberView:* twee verschillende 'viewers' om plaatjes te tonen in 8, 15, 16 en 24 bit kleurenpaletten.
• *CyberVision Preferences:* behoeft geen toelichting.



CRASHEN EN REBOOTEN

Op de kaart treffen we twee 15-polige videoconnectors aan; één voor video-in en één voor video-out. Als we met één monitor werken (een zoheten 'single monitor'-opstelling), kunnen we via video-in èn met behulp van een speciale adapter de doorluskabel aansluiten op de 23-polige videopoort van de Amiga. Deze adapter wordt niet meegeleverd, maar behoort wel tot de standaarduitrusting van een Amiga 4000. Let er overigens op dat de adapter gebufferd is. Anders denkt de machine met een genlock te maken te hebben, kan niet meer goed



Op het beeldscherm oogt dit koppeltje papegaaien levensecht (768 x 576 dots, non-interlaced, 24 bit).

Een grafische kaart? Waarom zou ik?

Regelmatig treft u in ons tijdschrift artikelen aan waarin de auteur de Amiga de hemel in prijst omwille haar grafische capaciteiten. En terecht natuurlijk, want we weten allemaal dat (met name) AGA-machines tot hele fraaie dingen in staat zijn. Zo fraai zelfs, dat een grote groep Amiga-gebruikers vraagtekens zet bij het belang van een dure grafische kaart. Willem Schaaij heldert op...

Een grafische kaart zoals de in dit nummer besproken CyberVision64 vervangt als het ware de grafische chipset van de Amiga, die overigens volledig bruikbaar blijft. We activeren de mogelijkheden van de kaart middels de ScreenMode-instellingen (Preferences). Om uit te leggen wat een grafische kaart precies doet, kunnen we beter eerst de tekortkomingen van standaard Amiga's in beeld brengen. We maken daarbij een onderscheid tussen AGA- en niet AGA-machines.

NADELIGE EFFECTEN

Machines als de A500, A600, A1000, A2000 en A3000 missen een AGA-chipset. Daardoor kunnen ze normaal gezien slechts zestien kleuren op de Workbench tonen. Middels een aantal specifieke programma's komen echter ook de modi EHB (Extra Halfbrite, 64 kleuren) en HAM(6) binnen handbereik. HAM staat voor 'Hold and Modify' en behelst een ingenieuze manier om 4096 kleuren op het scherm te toveren. Het kunstje heeft echter een bijzonder nadelig effect op de snelheid van de Amiga: de grote hoeveelheid informatie (lees: video-data) die 'over' de chipmem-bus getransporteerd wordt, remt de processor en de custom chips behoorlijk af.

De Amiga's 1200 en 4000 beschikken zoals bekend wel over de grafische AGA-chipset. Deze computers kunnen met maximaal 256 kleuren op de Workbench werken. Maar als er geen superkrachtige processor in de machine zit, maakt dit fleurige geheel het systeem gigantisch langzaam. Er wordt in dezelfde tijd immers veel meer video-data naar de grafische chipset gestuurd. De topprestatie van de AGA-chipset ligt op circa 262.000 kleuren (tegelijkertijd op het scherm). Het gevolg van zo'n hoogstandje is opnieuw een trager systeem.

BOTTLENECKS OMZEILEN

Een grafische kaart is speciaal ontwikkeld om deze bottlenecks te omzeilen. Door hun databus niet te belasten blijft de snelheid van de processor èn de custom chips maximaal. De CyberVision64, om even bij deze kaart te blijven, maakt geen gebruik van de chipmem-bus, maar van de 32 bits brede fastmem-bus en de 32 bits ZorroIII-bus. Intern werkt het produkt met een 64 blits blitter, hetgeen het videobewerkingsproces aanzienlijk versnelt. We noemen dit element ook wel de 'accelerator' van de grafische kaart. Verder werkt de CyberVision met een zeer hoge kloksnelheid en een snelle D/A omzetter. In de praktijk leidt dit tot bijzonder hoge resoluties en 'refresh rates' (verticale afbuigfrequentie). Het hinderlijke knipperen behoort daarmee volledig tot het verleden.

Een grafische kaart staat niet alleen garant voor een hogere snelheid, maar ook voor meer kleuren. De CyberVision voldoet wat dat betreft aan alle eisen van deze tijd. Het apparaat biedt de keuze uit 256 kleuren (8 bit), 32.768 kleuren (15 bit), 65.536 kleuren (16 bit) en 'True Color' (24 bit ofwel meer dan 16,7 miljoen 'echte' kleuren). En voor welke instelling we ook kiezen, het beïnvloedt de snelheid van het systeem (praktisch) niet.

Het belang van een grafisch kaart laat zich dus eigenlijk in vier woorden omschrijven: sneller, mooier, rustiger en scherper.



Ook animaties spelen veel sneller af dan met de AGA-chipset. We voerden in dit kader onder meer tests uit met .IFF, .AVI en .FLI filmpjes (allen onder Mainactor). Sporadisch komt het voor dat een bepaald programma de CyberVision (nog) niet herkent, maar al wel overweg kan met de Picasso-II grafische kaart. In zo'n geval kunnen we het beeld vaak alsnog via de CyberGraphX software vertonen, door in het betreffende programma voor de Picasso-II mode te kiezen. Omdat normale 'screengrabbers' dienst weigeren in combinatie met de CyberVision is het jammer dat het pakket hier geen oplossing voor biedt. Geen reden tot bezorgdheid overigens, want het freeware-programma CyberGrab V1.2 (op het AM-BBS te vinden als cyberg_1.lha) komt ons op dit punt alsnog tegemoet.

opstarten en belandt in een lus van crashen en rebooten. Iets wat overigens niet in het handboekje staat. Middels deze doorlustechniek bewerkstelligen we dat programma's die niet willen samenwerken met de kaart, toch in beeld worden gebracht. Het standaard videosignaal van de Amiga dat de CyberVision64 bereikt, wordt namelijk onbewerkt doorgesluisd naar de video-out connector. Voor alle duidelijkheid: het doorlussen beperkt zich niet tot de frequentie van 15 KHz, maar is toepasbaar op alle Amiga-modi. De CV64 kan derhalve zelfs een gewoon 15 kHz PAL-beeld in 24 bit weergeven.

We kunnen met de CyberVision ook met een 'dual monitor'-opstelling (twee schermen) aan de slag. Daarvoor sluiten we een standaard PAL-monitor aan op de 23-polige Amiga videopoort en een tweede beeldscherm (bijvoorbeeld een VGA/SVGA die geen 15 KHz aankan) op de video-out van de CyberVision. De video-in wordt in deze setup logischerwijs niet gebruikt.

FABELACHTIG SNEL

Door de meegeleverde CyberGraphX software gedraagt de CyberVision zich nagenoeg transparant in het systeem. De snelheid van de kaart is fabelachtig! Het vergt zelfs enige gewenning om de scrollende, vliegensvlug opgebouwde schermen in bedwang te krijgen. De 'laagste' videomode van de CyberVision is de 8 bit instelling (256 kleuren). Dit betekent overigens niet dat een Workbench met acht of zestien kleuren tot het onmogelijke behoort. Maar om even bij die 256 kleuren te blijven: via de AGA-chipset leidt een dergelijk aantal tinten op de Workbench zonder meer tot een veel trager systeem. Deze grafische kaart maakt daar voorgoed een einde aan.

De CyberVision maakt evenmin een probleem van videomodi in 15 bit (32.768 kleuren), High Color 16 bit (65.636 kleuren) en True Color 24 bit (16,7 miljoen kleuren). Bovendien vertoont het apparaat de beelden in zeer hoge, stabiele en trillingsvrije frequenties, al speelt de kwaliteit van de monitor hierbij natuurlijk ook een rol. Bij een geschikte monitor behoort zelfs een resolutie van 1.600 x 1.200 pixels tot de mogelijkheden.

IntuiSpeed
Computer: A4000/030
Gfx Board: CyberVision-64
CPU Speed: 25 RAM on GFX board in MByte: 4
Inside: OS: 40.42 Kick: 40.68 CPU: 68030 RAM: 2/16 MB

Write Pixel	67442/s	Window Layer Test	6/s
Draw Lines	6127/s	Change Window size	23/s
Fill Rectangle	2838/s	Move Window	85/s
Scroll Vertical	379/s	Lines Pattern	1758/s
Scroll Horizontal	370/s	...	0/s
Draw Circle	3690/s	...	0/s
Text Without Scroll.	536/s	...	0/s
Draw Rectangle	1631/s	...	0/s

ScreenMode: CVision: 8Bit 640 x 512
Colors: 256
Start all | Save | Print | Show Graphic

De benchmark IntuiSpeed V1.5.

BENCHMARKS

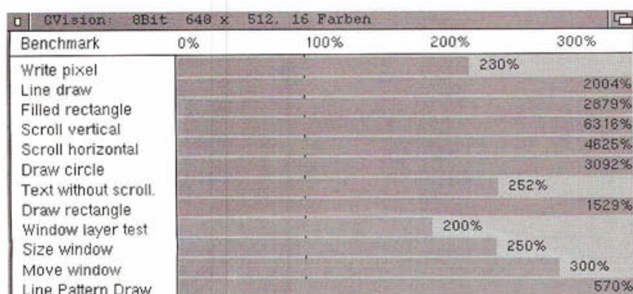
Laten we eens twee benchmarks op de CyberVision loslaten: IntuiSpeedTest V1.5 en BusSpeedTest V0.07. Voor de volledigheid even een vermelding van onze testopstelling: een A4000/030 op 25 MHz met CyberVision64 (voorzien van 4 Mb RAM), OS: 40.42, Kickstart: 40.68, CPU: 68030, RAM: 2/16 Mb. De resolutie bedraagt 640 x 512 in 16, 256 en 16,7 miljoen kleuren.

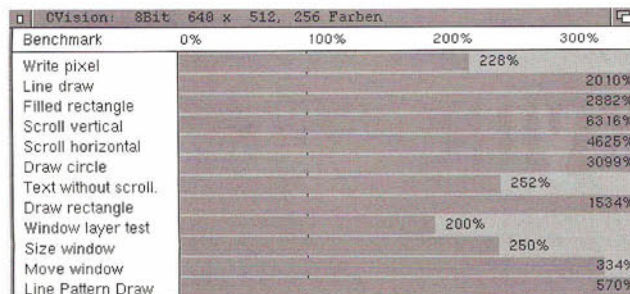
IntuiSpeedTest (tabel 1) voert diverse grafische tests uit, die worden vergeleken met een denkbeeldige honderd procent-score. Let vooral op de welhaast ongelooflijke procentuele verschillen tussen de AGA- en de CyberVision-test wanneer hetzelfde aantal kleuren in het spel is! Verder laten de illustraties goed zien dat het de grafische kaart absoluut niet uitmaakt of er 256 of minder kleuren worden gebruikt; alles 'onder de 8 bit-instelling' verloopt even snel (en dat kunnen we van de Amiga-chipset niet zeggen).

De benchmark BusSpeedTest geeft op zijn beurt mooi aan hoe het systeem aan snelheid inboet bij het gebruik van

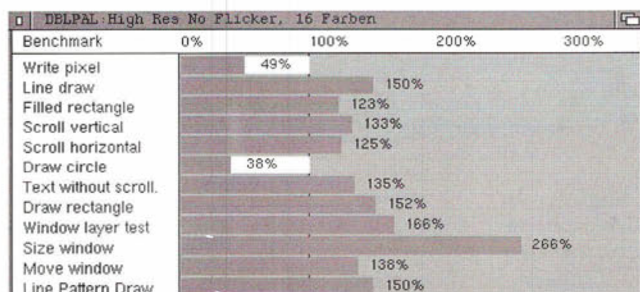
Tabel 1: **IntuiSpeedTest**
AGA-chipset versus CyberVision64

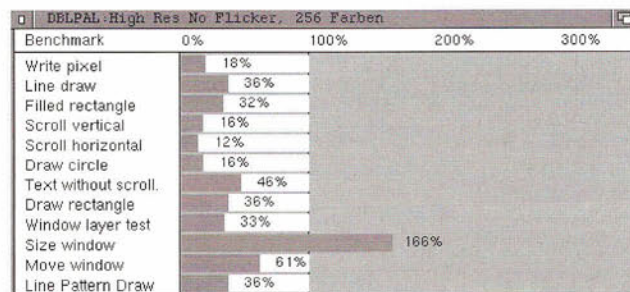
	AGA-16	AGA-256	CV-256	CV-16.7m
Write pixel:	14674	6124	66794	9697 /s
Line draw:	463	113	6172	2320 /s
Filled rectangle:	122	32	2854	887 /s
Scroll vertical:	8	1	379	60 /s
Scroll horizontal:	10	1	370	69 /s
Draw circle:	47	22	3688	30 /s
Text without scroll:	290	99	542	502 /s
Draw rectangle:	164	39	1642	910 /s
Window layer test:	5	1	6	3 /s
Size window:	17	9	15	15 /s
Move window:	40	18	87	70 /s
Line Pattern Draw:	463	113	1756	1583 /s





De CyberVision64 bij 16 (links) en 256 kleuren: het maakt de kaart bar weinig uit.





De AGA-chipset bij 16 (links) en 256 kleuren. De laatste instelling vormt een ware aanslag op het systeem.

Tabel 2: **BusSpeedTest 0.07**
CyberVision64 versus AGA-chipset in 16 kleuren

Memory	16 kleuren: Taak	AGA Cycle	AGA Bandwidth	CV64 Cycle	CV64 Bandwidth
fast	readw	243.8	8.2	243.8	8.2
fast	readl	329.6	12.1	329.6	12.1
fast	readm	303.0	13.2	303.0	13.2
fast	writew	243.8	8.2	243.6	8.2
fast	writel	244.2	16.4	243.9	16.4
fast	writem	223.4	17.9	223.3	17.9
chip	readw	1026.4	1.9	857.0	2.3
chip	readl	1026.9	3.9	857.7	4.7
chip	readm	655.5	6.1	644.4	6.2
chip	writew	569.2	3.5	566.8	3.5
chip	writel	570.2	7.0	567.1	7.1
chip	writem	569.7	7.0	566.9	7.1
rom	readw	243.5	8.2	243.4	8.2
rom	readl	325.2	12.3	325.4	12.3
rom	readm	299.5	13.4	299.3	13.4

Tabel 3: **BusSpeedTest 0.07**
CyberVision64 versus AGA-chipset in 256 kleuren

Memory	256 kleuren: Taak	AGA Cycle	AGA Bandwidth	CV64 Cycle	CV64 Bandwidth
fast	readw	244.0	8.2	243.5	8.2
fast	readl	329.9	12.1	329.7	12.1
fast	readm	303.1	13.2	303.0	13.2
fast	writew	243.7	8.2	243.8	8.2
fast	writel	244.2	16.4	243.8	16.4
fast	writem	223.9	17.9	223.3	17.9
chip	readw	2505.0	0.8	856.8	2.3
chip	readl	2517.2	1.6	857.0	4.7
chip	readm	1844.4	2.2	645.2	6.2
chip	writew	1632.3	1.2	566.8	3.5
chip	writel	1638.3	2.4	567.1	7.1
chip	writem	1644.6	2.4	566.2	7.1
rom	readw	243.6	8.2	243.5	8.2
rom	readl	325.4	12.3	325.4	12.3
rom	readm	299.6	13.3	299.4	13.4

een hoger aantal kleuren in de Amiga videomodi. De tests omvatten het lezen en schrijven van en naar chip-RAM plus fast-RAM, alsook het lezen van ROM. De letter 'w' staat voor 'words' (16 bit), 'l' voor 'longwords' (32 bit) en 'm' voor 'multiple' (meervoudig access in 32 bit; een soort burst mode). Ook hier zien we de positieve invloed van de CyberVision op het totale systeem: de chip-RAM bus wordt minder belast, zodat de custom chips meer tijd kunnen besteden aan audio, de seriële poort, disk access enzovoort. In tabel 2 en 3 geeft de kolom 'cycle' in ns (nanoseconden) de benodigde tijd weer. Onder 'bandwidth' lezen we de maximale datastroom (in Mb/s) af.

CONCLUSIE

De CyberVision64 is een fantastische en goed afgewerkte grafische kaart. Zijn snelheid ligt bijzonder hoog. Het produkt getuigt van stabiliteit en laat zich goed configureren. Dankzij de door Phase5 meegeleverde excellente CyberGraphX software komt de kaart helemaal uit de verf. En of het nu tekstverwerken, deeteepeejen of het bewerken of tonen van plaatjes betreft: het verloopt allemaal even gladjes en soepel. De CyberVision maakt de weg vrij voor talrijke nieuwe hoge resoluties, oplopend tot 1.600 x 1.200 pixels. Een mooie investering, die dankzij z'n voorbereiding op FMV-, MPEG- of JPEG-modules ook nog eens helemaal up-to-date is.

Willem Schaaij

Produkt: CyberVision64
Producent: Phase5, Digital Products
Prijs:
- **2 Mb uitvoering circa ƒ 899,- (incl. btw)**
- **4 Mb uitvoering circa ƒ 1099,- (incl. btw)**

Inlichtingen: Phase5 (D), telefoon: 0049-6171.583788

EZ135 Drive

SyQuest's antwoord op de ZIP

SyQuest is al sinds jaar en dag een bekende naam op het gebied van verwisselbare harddisks. Een tijdlang boekte deze Amerikaanse fabrikant hiermee steevast grote successen. De introductie van Iomega's ZIP-drive maakte een eind aan de luxueuze positie. Met name door de lage prijs verkocht het apparaatje zó goed, dat de handel ze letterlijk niet aangesleept kon krijgen. SyQuest liet het er echter niet bij zitten en bracht onlangs de EZ135 Drive uit. Wij bekeken of de dertig procent hogere opslagcapaciteit van dit apparaat voldoende is om de populaire 'removable' van Iomega te beconcurreren.



Bij de meeste computerhandelaren gaat de ZIP voor een wat lagere prijs over de toonbank dan de EZ135 (spreek uit als 'easy'). Op papier zet de SyQuest daar wel wat betere specificaties tegenover. Waar ZIP-gebruikers genoegen moeten nemen met een opslagcapaciteit van 'slechts' honderd Megabyte, weet de EZ135, hoe toepasselijk, 135 Mb op een cartridge te persen. Ook op het gebied van overdrachtssnelheden troeft de nieuwkomer de ZIP enigszins af.

In dit artikel leggen we de nadruk op de technische capaciteiten van de EZ-hardware. Over de software valt niet veel te zeggen, want die is er voor de Amiga namelijk niet; geen drivers, geen speciale programmatuur. SyQuest levert de drive uitsluitend met pakketten voor Windows95 en voor de Macintosh. Niettemin blijkt deze removable ook op de Amiga te gebruiken met behulp van bestaande software. We komen daar nog uitgebreid op terug.

I'LL BE BACK

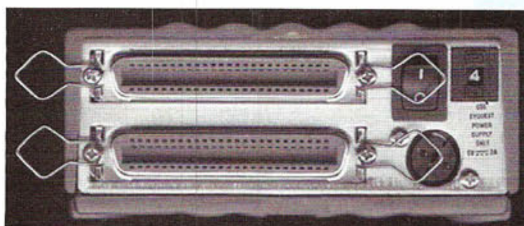
De installatie geschiedt relatief eenvoudig. Aan de hand van de duidelijk geïllustreerde Engelstalige handleiding zetten we allereerst het SCSI-adres op een ongebruikt nummer. In tegenstelling tot de ZIP-drive kan de gebruiker daarbij kiezen tussen elk cijfer van één tot zes. De nummers drie tot en met vijf komen meestal het eerst in aanmerking. Daarna koppelen we de drive aan een externe SCSI-aansluiting (op 'kale' A1200's en A4000's is die niet aanwezig, maar er bestaat ook een IDE-versie van de EZ135). SyQuest levert een standaard 25-naar-50 pins SCSI-kabel bij de drive. Een 'terminator', geen Schwarzenegger-incarnatie, maar een weerstand die storingen in de SCSI-bus dempt, maakt eveneens deel uit van de hardware. Deze stekker sluiten we simpelweg aan op de laatste eenheid in de SCSI-keten, in ons geval bovenaan de EZ-Drive. Onze testopstelling bestaat verder uit een A2000 met een 50 MHz 68030 GVP G-Force turbokaart. We koppelen de EZ135 dan ook aan de harddisk-controller van deze accelerator (voor de techneuten: FaaastROM-versie 4.13).

RUBBERDRIVE

Dankzij zijn compacte formaat (53 x 122 x 215 mm) neemt het SyQuestje zelfs op een klein bureau weinig kostbare ruimte in beslag. Rubberen uitstulpingen aan de zijkanten zorgen ervoor dat de gebruiker de drive eventueel ook zijdelings kan neerzetten. Zelf geven we echter de voorkeur aan de meer stabiele horizontale stand. Een ongelukje is immers zo gebeurd. Ondanks het ontbreken van Amiga-specifieke documentatie zal het aansluiten van de drive gebruikers met enige SCSI-ervaring niet snel voor problemen stellen. Bij gebruik van een

EZ-INSTALLATIE

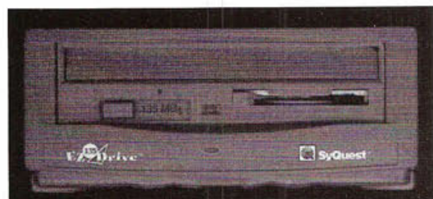
1) Zorg voor een backup (reservekopie) van de gegevens op harddisks die al in het systeem aanwezig zijn en controleer de aansluitingen van alle drives.
2) Kies in de Workbench het menu-item 'Informatie' en verwijs HDToolBox via een Ikoon-Tool type naar het juiste aansturings-device (in ons geval via 'SCSI_DEVICE_NAME=gvpscsi.device'. Standaard Commodore-hardware gebruikt meestal 'scsi.device').
3) Start HDToolBox en kies 'Change Drive Type'. Zorg dat 'Drive Types' op SCSI staat en kies 'Define New'.
4) Selecteer 'Read Configuration'. HDToolbox probeert dan de gegevens van de drive in te lezen. Klik op OK als de cijfers zijn verschenen. Klik nogmaals op OK (let erop dat HDToolbox niet de gegevens van een eventuele tweede harddisk leest!) en kies in het hoofdmenu van het programma 'Save Changes to Drive'.
5) Verlaat HDToolbox en herstart de computer.
6) Selecteer het extra disk-ikoon (meestal met een nogal vreemde naam eronder) dat nu op de Workbench verschijnt en kies het menu-item 'Formatteer disk'. Formatteer de harddisk, bij voorkeur met het FFS (Fast File System). 'International Mode' en 'Directory Cache' kunnen onder sommige omstandigheden voor problemen zorgen.
7) Sleep een Workbench-lade naar het harddisk-ikoon, zodat het systeem die lade naar de nieuw aangemelde drive kopieert. Verschijnt daarbij een foutmelding, roep dan de hulp in van een meer ervaren gebruiker (mogelijk moeten de Mask- of Maxtransfer-waarden worden bijgesteld).



onbezet SCSI-adresnummer en het toepassen van de basisopstelling voor terminators (te plaatsen aan het eind en eventueel aan het begin van de SCSI-ketting) kan er sowieso weinig misgaan. Iets gecompliceerder is daarentegen de softwarematige installatie. Door het ontbreken van speciale Amiga-programmatuur moet de kersverse EZ-eigenaar zelf voor een oplossing zorgen.
Het bestaande software-aanbod biedt daarvoor gelukkig voldoende aanknopingspunten. Zowel het pd-programma RDPrep 3.91 als het bij de Workbench geleverde HDToolbox lenen zich prima voor de installatieprocedure. We geven daarvan een korte beschrijving aan de hand van het Commodore-utility (zie kader); de methode laat zich in beginsel ook op andere soorten drives toepassen.

WEINIG HERRIE

Na het formatteren van de EZ-schijf is de installatie praktisch voltooid. Bijzondere partitionerings-procedures voor het indelen van de drive komen er niet aan te pas. Wij kregen de drive met behulp van HDToolbox probleemloos binnen tien minuten aan het werk. Afgezien van de ontbrekende Amiga-handleiding krijgt de EZ135 van ons dan ook het predikaat 'makkelijk te installeren'. Bij gebruik van andere 'scuzzy'-randapparatuur is het uiteraard wel van belang dat de adresnummers en de terminators goed staan ingesteld.
Prettige bijkomstigheid is dat de kleine SyQuest slechts weinig herrie produceert (al valt uiteraard niet uit te sluiten dat er eens een rammelend maandagochtend-exemplaar tussen de schijfjes zit). Iets minder gecharmeerd waren we van de methode voor het invoeren en uitnemen van de EZ-cartridges. Om van harddisk te wisselen moeten we eerst een 'stopknop' op het front van de drive indrukken.



Als het schijfje vervolgens tot stilstand is gekomen, halen we het uit de behuizing door het ietwat moeizaam bereikbare hendeltje onder de drive-opening helemaal naar links te duwen. Voor het invoeren van een EZ-disk drukken we de hendel weer naar rechts en wachten tot het bijbehorende ikoon op de Workbench verschijnt.
Deze procedures dwingen de gebruiker om het hoofd tijdens diskwissels even erbij te houden. Het vergt allemaal wat meer bewust denkwerk en wat meer handelingen dan bij een floppy of een ZIP. Echt bezwaarlijk vinden we dit niet: met meer dan honderd Megabyte per schijf zullen de meeste gebruikers niet om de haverklap van schijf hoeven te wisselen. (Overigens blijft er na het formatteren 'slechts' 128 Mb over van de geclaimde opslagcapaciteit).

MEGA-TRANSFER

De prestaties van de drive mogen er best wezen. In het dagelijks gebruik laat de kleine SyQuest een goede indruk achter; zo merken we in vergelijking met onze eigen Quantum harddisks geen al te grote snelheidsverschillen op. Ook 'onder' de Macintosh-emulator Shapeshifter werkt de EZ135 behoorlijk vlot.
De 'benchmarks' die we vervolgens op de drive loslieten, gaven een nogal wisselend beeld te zien. DiskSpeed 3.1 hoest deels heel andere cijfers op dan het testprogramma waarmee we de snelheid op een echte Mac hadden gemeten. Vooral de Seek/Read snelheid valt in Diskspeed opvallend laag uit. Aangezien de EZ135 in het gebruik zeker niet traag 'aanvoelt', gaan we ervan uit dat de Amiga-benchmark het op dit punt bij het verkeerde eind heeft. Over de maximaal haalbare overdrachtssnelheid waren de testprogramma's het wel eens: die ligt met meer dan twaalfhonderd Kilobyte per seconde voor een verwisselbare harddisk op een behoorlijk niveau.
Vergeleken met de ZIP-drive (getest in ons zusterblad MacFan) blijkt de EZ135 zelfs op vrijwel alle punten sneller. Met name de zoek- en toegangstijden liggen op een hoger niveau dan die van de Iomega-harddisk. Waar de Mac-benchmark na allerlei soorten tests (access time, max transfer speed) uiteindelijk uitkomt op een gemiddelde 'Disk Index' van 1.7, haalt de EZ135 een fraaie 3.4. Uit technisch oogpunt valt een rechtstreekse vergelijking tussen de twee removables dan ook uit in het voordeel van de SyQuest-drive.

DiskSpeed 3.1

Device: ez2: Test Intensity: High Med Low

Comment A2000/Kick 3.1/50 MHz 68030/EZ135 FFS

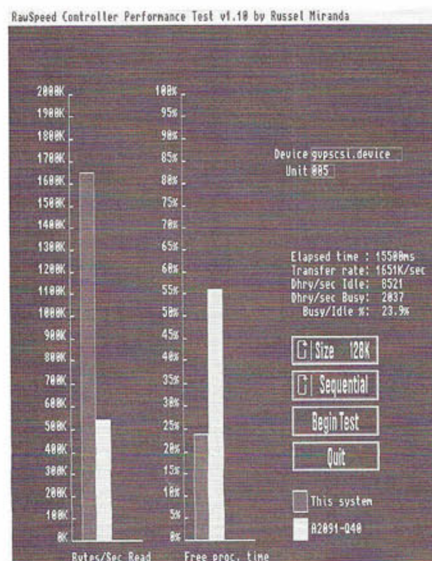
Buffer Size	512	4096	32768	262144
Bytes/s Create	91678	280496	332222	440780
Bytes/s Write	101911	454205	699050	990536
Bytes/s Read	110300	546340	977313	1270199

Files/s Create	19
Files/s Open/Close	28
Files/s Scan	215
Files/s Delete	178
Seek/Read	25

Start Test / Save Results / Print Results

Performance Stress: DMA Contention DMA CPU Contention CPU

Diskspeed 3.1 levert op de EZ135 Drive nogal wisselende resultaten af.



De maximale overdrachtssnelheid mag er voor een verwisselbare harddisk best zijn.



CONCLUSIE

Tijdens onze testperiode traden er geen problemen op en werkte de EZ135 met een meer dan acceptabele snelheid. De betrouwbaarheid van de EZ-schijfjes laat zich alleen over een periode van meerdere maanden vaststellen, maar ons exemplaar hield zich in elk geval goed. We zijn er nochtans bewust niet al te zachtzinnig mee omgesprongen. Ondanks de nogal onhandige diskwissel-procedure en het gebrek aan Amiga-specifieke documentatie laat het apparaat een positieve indruk achter. Of het net zo'n kaskraker wordt als de ZIP? De tijd zal het uitwijzen.

Ruud Dingemans

Produkt: EZ135 Drive
Producent: SyQuest
Prijs: ƒ 459,- (ex. btw)
Leverancier: Macintosh- en pc-handel

COURBOIS SOFTWARE

NEW AMIGA CD TITELS NEW

17Bit '5th Dimension' 1995 — **Fl. 59.00**
Weer meer diskettes van 17 Bit. Dit keer de software die ze uitgebracht hebben in 1995. Via het menu kunt u de diskettes eenvoudig ontpacken.

3D GFX — **Fl. 69.00**
Een verzameling 3-Dimensionale plaatjes.

Amiga DeskTop Video CD — **Fl. 49.00**
Een CD voor DeskTopVideo toepassingen. Met : Meer dan 100MB Texturen, 200 kleuren karaktersets, 150 objecten en veel utilities.

Amiga Magazin 3 — **Fl. 29.00**
De derde CD van het Duitse tijdschrift. Dit keer weer vol met plaatjes en animaties die lezers in 1995 hebben ingezonden.

Amiga Magazin 3/96 — **Fl. 10.00**
De CD die bij de Duitse Amiga Magazin van maart 1996 hoort. De CD wordt in het tijdschrift besproken.

AmiNet 11 (April 1996) — **Fl. 35.00**
Meer dan 700MB nieuwe software uit het AmiNet archive. Bereikbaar via een handig menu. Grafische special.

AmiNet Set 1 — **Fl. 75.00**
De eerste 4 AmiNet CD's in 1 pakket. Op deze 4 CD's staat alle software van die CD's opnieuw ingedeeld. Een unieke verzameling.

AmiNet Set 2 — **Fl. 75.00**
De tweede 4 AmiNet CD's in 1 pakket. Op deze 4 CD's staat alle software van die CD's opnieuw ingedeeld. Een unieke verzameling.

Anime Babes — **Fl. 69.00**
Meer dan 5000 erotische Manga plaatjes. Eenvoudig vanuit een menu te bekijken. Werkt ook op de CD32. Een unieke verzameling. AGA.

ArtWorx CD — **Fl. 29.00**
Duizenden plaatjes die door mensen op de computer getekend zijn. Veel komen er van andere systemen.

BoulderDash DeLuxe Gold — **Fl. 49.00**
Meer dan 300 Emerald Mine varianten. Via de WorkBench kunt u eenvoudig diskettes aanmaken zodat u scores kunt opslaan. Inclusief een editor.

C64 Sensations — **Fl. 59.00**
Een verzameling Commodore 64 emulatoren en een unieke verzameling met C64 demo's. Meer dan 7500 demo's op 1 CD. In zowel Amiga als PC-format.

E.M. Computergraphic Phase 3 — **Fl. 69.00**
Een CD vol met karaktersets, cliparts en plaatjes. Van hoge kwaliteit.

Emerald Mine CD — **Fl. 49.00**
Meer dan 180 verschillende versies van het programma Emerald Mine. Via een menu kunt u de spelen eenvoudig starten. U moet in dit spel proberen alle diamanten te pakken om naar het volgende level te gaan. Samen bijna 10.000 levels.

Emulators Unlimited Gold — **Fl. 49.00**
Een Emulator-verzamel-CD. Bevat emulatoren voor verschillende computers en natuurlijk veel Demo-programma's. Emulatoren voor Amiga en PC staan op de CD plus een groot aantal C64- en Spectrum-programma's.

Encounters (The UFO Phenomenon) — **Fl. 49.00**
Een CD vol met teksten en plaatjes over onopgeloste gebeurtenissen. Met veel 'geheime' informatie over UFO's en interviews met militairen die bij geheime operaties waren. Projecten zoals SIGMA, GRUDGE13, REDLIGHT, DREAMLAND, MJ12, BLUEBOOK en meer worden behandeld.

Eric Schwartz Archive — **Fl. 49.00**
Alle animaties en plaatjes van Eric Schwartz op 1 CD. Daaronder veel ontwerpen die nooit verschenen zijn. Plus een aantal zeer lange animaties die speciaal voor deze CD zijn gemaakt. Alles is vanaf de WorkBench te bekijken.

F1 Licenceware — **Fl. 99.00**
Een verzamel-CD met 100 commerciële programma's uit de Engelse Licenceware-serie. Geen Public Domain. Van alle onderwerpen is er wel wat op de CD aanwezig. Direct startbaar vanaf de CD en in DMS-format om diskettes aan te maken.

Hottest 6 — NIEUW **Fl. 59.00**
Een verzamel-CD van het softwarehuis PD-Soft. Het bevat al hun disks die ze uitgegeven hebben van mei 1995 tot en met december 1995. Alle programma's zijn in het DMS-format zodat het aanmaken van diskettes eenvoudig is. Veel verschillende onderwerpen.

GateWay 2 — **Fl. 29.00**
Een nieuwe GateWay CD. Nu met de updates van de belangrijkste programma's van de eerste CD waaronder NetBsd 1.1. Opgevuld met handige programma's voor beginners.

GiGa Graphics — **Fl. 59.00**
Vier CD's vol met IFF-plaatjes. Veel verschillende onderwerpen, geen porno. Alles voor de Amiga 1200/4000 omdat het in IFF.256 is.

GiGa PD V3 — **Fl. 59.00**
Drie verzamel CD's in 1 doosje. Bevat gepackte diskettes van de volgende series : AmigaLibDisks 1 t/m 1000, Kickstart 1 t/m 550, Amiga Magazin 11/93 t/m 6/94, NetBSD, 900 karaktersets en veel plaatjes.

Gold Fish 2 — **Fl. 79.00**
De tweede dubbel-CD van Fred Fish met alle nieuwe software die NA diskette 1000 is uitgekomen. Zowel gepackt als ongepackt.

Horror Sensation Gold — **Fl. 49.00**
Een CD vol met griezel-verhalen en plaatjes. Duizenden verhalen en honderden samples staan er op de CD.

Klondike Gold — **Fl. 49.00**
Een CD vol met kaartsets voor de programma's Klondike DeLuxe en CardGames DeLuxe. Meer dan 250 kaartsets en de programma's, direct bruikbaar vanaf de CD.

Light ROM 3 — **Fl. 119.00**
Drie CD's met software voor render-programma's. CD 1 bevat duizenden LightWave objecten en Scene-Files. CD 2 bevat 175MB Imagine-, 100MB 3D Studio-, 30MB Sculpt- en 7MB Real 3D-objecten en 700 Textures. CD 3 bevat 1000 digitale elevatie maps voor VistaPro.

Maxon Cinema 4D Classic CD — **Fl. 89.00**
Veel objecten, plaatjes en animaties gemaakt met Maxon 4D. Daarnaast veel programma's waaronder natuurlijk een demo versie van Maxon Cinema 4D en wat andere Maxon produkten.

Maxon RayTrace Professional — **Fl. 89.00**
Een CD vol met plaatjes gemaakt met Maxon Raytrace Professional. Daarnaast een aantal demo-programma's van Maxon.

Meeting Pearls 3 — **Fl. 29.00**
Weer meer dan 600MB geïnstalleerde software. Dit keer met Pas-TeX 1.4 en een volledige MovieDatabase.

MegaHits 7 — NIEUW **Fl. 49.00**
Weer een Duitse Public Domain verzamel-cd. Dit keer de series Franz, diskette 1 t/m 500, en Faces of Mars, 1 t/m 336. Daarnaast nog 200MB van InterNet dat nog niet op andere CD's heeft gestaan.

Multi Media Toolkit 2 — **Fl. 79.00**
Een dubbel-CD met veel files die te gebruiken zijn in andere programma's. 250MB MOD-files en samples, 50MB MIDI-files, Veel objecten en plaatjes. Daarnaast wat complete programma's zoals OctaMED 5.04

NFA AGA-Collection — **Fl. 69.00**
Een unieke verzameling met programma's voor de Amiga 1200 en Amiga 4000. Op de CD staan spelletjes, utilities, demo's, plaatjes, slideshows, disk magazines, teksten, fonts, animaties en nog 60 Klondike kaartsets. Ook als vulling wat MagicWB icons en achtergronden.

NordPool — **Fl. 59.00**
Een multimedia-cd met foto's en achtergronden, een Scala toolbox en Animaties (iff en mpeg).

Nothing But GIFs — **Fl. 59.00**
Een verzamel-CD met veel GIF-plaatjes. Via een menu kunt u de plaatjes op zowel de Amiga als de PC bekijken. Meer dan 600MB. U heeft minimaal een AGA-Amiga nodig. Start op met een CD32!

OctaMED 6 — **Fl. 79.00**
De volledige versie van OctaMED 6 staat op deze CD. Inclusief een groot aantal modules en samples.

OnLine Library 1 — **Fl. 59.00**
Een CD vol met teksten. Meer dan 200 boeken in 9 talen waaronder de Bijbel. Daarnaast duizenden FAQ's, recepten, verhalen over Star Trek, moppen, gedichten enz. Alles te lezen via uw favoriete WWW Browser.

Personal Suite — **Fl. 99.00**
Een CD met een aantal volledige programma's : Personal Paint, Personal SBase, Personal Write en Personal Fonts. Daarnaast nog zo'n 500MB plaatjes, teksten en fonts.

Pro Video Club 1 — **Fl. 79.00**
Een CD vol met plaatjes en animaties speciaal gemaakt voor videoprodukties. De eerste CD uit een hele serie die binnenkort uitkomt.

Sci-Fi Sensation — **Fl. 79.00**
Een dubbel-CD vol met van alles wat met Science Fiction te maken heeft. Teksten, plaatjes, objecten, muziek en animaties staan er op deze 2 CD's.

Speccy Sensations 2 — **Fl. 59.00**
Een CD met zoveel Spectrum-programma's dat u maanden bezig bent om ze allemaal op te starten. Op de CD staan de emulatoren voor Amiga en PC en duizenden spelen en utilities.

AMIGA HARDWARE

AMIGA IC'S

Kickstart 1.2 ROM	Fl. 49.00
Kickstart 1.3 ROM	Fl. 49.00
Kickstart 2.04 ROM	Fl. 49.00
CIA 8520	Fl. 39.00
Gary	Fl. 19.00
68000 IC	Fl. 29.00
Denise	Fl. 29.00
Paula	Fl. 29.00
Agnus 8371 (.5MB)	Fl. 29.00
Agnus 8375 (1MB)	Fl 39.00
A 500 - Kickstart 3.1 & WorkBench boeken en Diskettes	Fl. 229.00
A 600 - Kickstart 3.1 & WorkBench boeken en Diskettes	Fl. 229.00
A1200 - Kickstart 3.1 & WorkBench boeken en Diskettes	Fl. 269.00
A2000 - Kickstart 3.1 & WorkBench boeken en Diskettes	Fl. 229.00
A3000 - Kickstart 3.1 & WorkBench boeken en Diskettes	Fl. 269.00
A4000 - Kickstart 3.1 & WorkBench boeken en Diskettes	Fl. 269.00

AMIGA MUIZEN

Alpha Data 400DPI muis	Fl. 39.00
Alpha Data 400DPI muis (3-knops)	Fl. 49.00
Optische muis	Fl. 89.00
Draadloze muis	Fl. 89.00
Trackball muis	Fl. 89.00
Muis-Joystick-switch	Fl. 39.00
Eenvoudige Muis-Joystick-switch	Fl. 19.00

AMIGA GEHEUGENS

A 500 - 512K zonder klok	Fl. 69.00
A 500 - 512K met klok	Fl. 79.00
A 500 - 2MB Intern	Fl. 299.00
A 500Plus - 1MB	Fl. 99.00
A 600 - 1MB met klok	Fl. 129.00
A2000 - 2MB Geheugenkaart	Fl. 199.00
A2000 - 4MB Geheugenkaart	Fl. 199.00
A1200 - Kaart zonder geheugen	Fl. 149.00
A1200 - Kaart met 1MB geheugen	Fl. 229.00
A1200 - Kaart met 4MB geheugen	Fl. 349.00
A4000 - 1MB Simm	Fl. 99.00
A4000 - 4MB Simm	Fl. 229.00

AMIGA DISK DRIVES

Amiga 3.5" Drive Extern	Fl. 129.00
Amiga 3.5" HD-Drive Extern (Power Computing)	Fl. 279.00
Amiga 3.5" Drive Intern A500	Fl. 99.00
Amiga 3.5" Drive Intern A600	Fl. 129.00
Amiga 3.5" Drive Intern A1200	Fl. 129.00
Amiga 3.5" Drive Intern A2000	Fl. 129.00
Amiga 3.5" HD-Drive Intern A1200	Fl. 199.00
Amiga 3.5" HD-Drive Intern A4000	Fl. 199.00
Amiga 5.25" Drive Extern (2e hands)	Fl. 129.00

CD32 - ARTIKELEN

CD32 Computer met 3 CD's	Fl. 399.00
CD32 Computer met SX32 en 3 CD's	Fl. 899.00
SX-1 uitbreiding	Fl. 599.00
SX-32 uitbreiding	Fl. 549.00
ProModule uitbreiding	Fl. 649.00
Netwerk CD met kabel naar Amiga	Fl. 99.00
Joypad met rapid-fire	Fl. 59.00

AMIGA JOYSTICKS

QuickShot Python (Microswitches)	Fl. 22.50
Quickshot Apache 1	Fl. 15.00
Quickshot Aviator 1	Fl. 49.00
Quickshot Intruder 1	Fl. 49.00
Joystick reparatie-kabel	Fl. 10.00
Honeybee Joypad (CD32/Amiga)	Fl. 59.00
MindScape Powerplayers Joystick	Fl. 15.00
Cruiser Joystick Black	Fl. 29.00
Cruiser Turbo Joystick	Fl. 35.00
Konix Navigator AutoFire	Fl. 35.00
Konix Speedking TurboFire	Fl. 35.00

AMIGA 1200 - 3.5" HARDDISKS

De harddisk wordt geleverd met handleiding en opstart-diskettes. Ook natuurlijk de 2.5" naar 3.5" aansluitkabels. De harddisk is makkelijk in uw Amiga 1200 in te bouwen.

850MB Harddisk	Fl. 499.00
1250MB Harddisk	Fl. 599.00
1640MB Harddisk	Fl. 699.00

AMIGA DIVERSE HARDWARE

TechnoSound II Turbo Professional	Fl. 129.00
Megalosound	Fl. 99.00
Eenvoudige MIDI-interface	Fl. 49.00
Pro-MIDI-interface met software	Fl. 89.00
Amiga 500/2000 electronische Bootschakelaar	Fl. 25.00
DiskDrive expander	Fl. 15.00
Amiga 500 interne REM	Fl. 15.00
Amiga 500 externe REM	Fl. 15.00
4-Speler-adapter	Fl. 19.00
Monitor-kabel (Scart of 9-polig DIN)	Fl. 29.00
Amiga voeding 3.0 Amp.	Fl. 99.00
Amiga voeding 4.5 Amp.	Fl. 129.00
Parnet-kabel met software (2 meter)	Fl. 49.00
Twin Express met software (3 meter)	Fl. 49.00
Twin Express met software (6 meter)	Fl. 59.00
Amiga 500/2000 kickstartswitch (2)	Fl. 35.00
Amiga 600 kickstartswitch (2)	Fl. 29.00
Amiga 600/1200 Squirrel SCSI-interface	Fl. 199.00
Amiga 1200/4000 VGA-adaptor	Fl. 29.00
2.5" Harddisk-kabel	Fl. 15.00
2.5" Naar 3.5" harddisk kabel	Fl. 39.00
Amiga 600/1200 OverDrive CDROM Dubbel-speed	Fl. 599.00
Amiga 600/1200 OverDrive CDROM Quadro-speed	Fl. 699.00
Amiga 600/1200 Power CDROM (SCSI) 2-speed	Fl. 599.00
Amiga 600/1200 Power CDROM (SCSI) 4-speed	Fl. 799.00
Amiga 2000/4000 CDROM Quadro-speed	Fl. 399.00
Amiga 2/3/4000 Alfa Data - IDE-AT-controler	Fl. 199.00
Amiga 2/3/4000 Alfa Data - SCSI-controler	Fl. 299.00
Amiga 2/3/4000 Alfa Data - Multiface-kaart	Fl. 199.00
Amiga 500 Alfa Data - IDE-harddisk-controler	Fl. 299.00
Amiga 1200 Aura-sampler	Fl. 279.00
Amiga 1200 kickstart-print (3-weg)	Fl. 129.00
Nakamitschi 7-CD-changer (SCSI)	Fl. 449.00
Alfa Data - AlphaScan 800DPI handscanner	Fl. 379.00
Alfa Data - Kleuren handscanner 400DPI	Fl. 549.00
Amiga 500 68020-turbo-kaart	Fl. 399.00
Amiga 600 68020-turbo-kaart	Fl. 379.00

AMIGA NIEUWE COMPUTERS

Amiga 1200 (Magic pakket)	Fl. 949.00
Amiga 1200 met 170MB Harddisk 2.5"	Fl. 1249.00
Amiga 1200 met 850MB Harddisk 3.5"	Fl. 1499.00
Amiga 1200 met 1065MB Harddisk 3.5"	Fl. 1799.00
Amiga 4000T/40 25Mhz. & 1 Gig-SCSI Harddisk 6MB Mem	Fl. 5999.00
Amiga 4000T/60 50Mhz. & 1 Gig-SCSI Harddisk 6MB Mem	Fl. 6799.00
CD32	Fl. 399.00
Amiga1200/4000 1438S monitor	Fl. 749.00

A1200 68020 TURBO KAART

* Inclusief 68020-processor op 28Mhz. * Merk : Apollo
* Inclusief 68882 co-processor op 28Mhz. * Inclusief Klok
* Inclusief 4MB geheugen ..... Fl. 499.00

A1200 68030 TURBO KAART

* Inclusief 68EC030 op 50Mhz. * Optioneel SCSI-inteface.
* Maximaal uitbreidbaar tot 32MB. * Inclusief Klok.
* Inclusief 68882 Co-Processor op 50Mhz * Merk : Apollo.

Kaart zonder geheugen	Fl. 549.00
Kaart met 4MB geheugen	Fl. 799.00
Kaart met 8MB geheugen	Fl. 1049.00
Kaart met 16MB geheugen	Fl. 1349.00
SCSI-contoler voor Apollo-kaart	Fl. 199.00



Bij toezending onder rembours wordt Fl. 12.50 verzendkosten berekend.
Bij vooruitbetaling wordt Fl. 6.00 verzendkosten berekend.

U kunt bestellen bij : Courbois Software
Fazantlaan 61-63
6641 XW Beuningen

Telefoon : 024-6772546
Fax : 024-6771837
BBS-Modem : 024-6778806
Postbank : 43.03.695

Ongefrankeerde zendingen worden niet geaccepteerd

C64-SOFTWARE OP CD-ROM

Tientallen Megabytes

Hoewel één exemplaar al een veel te groot deel van je bureau in beslag nam, had je er wel een stuk of vijf. Ruimte winnen deed je door de ondingen op elkaar te stapelen, de belangrijkste van boven. We hebben het over die gigantische diskettebakken waar de computeraar van vroeger zijn 5 1/4 inch floppy's in opbergde. Door de opzienbarende 'comeback' van de (geëmuleerde) Commodore 64 vreesden we even voor een nieuwe confrontatie met deze logge 'zeecontainers'. Thomas Tavoly stelde ons gerust: "Kennen jullie die twee nieuwe cd-rom's voor de C64 dan nog niet?"

Software voor de Commodore 64 op cd-rom... Een paar jaar geleden verklaarde men je nog voor gek bij het suggereren van dergelijke zaken. Maar onze medewerker blijkt wel degelijk goed geïnformeerd. De cd's in kwestie heten 'Brotkasten' en 'C64, The Complete Collection'. Tot een cd-rom speler voor de Commodore 64 is het zoals bekend nooit gekomen, maar uitgerust met een Amiga, een emulator en een cd-rom drive kom je een heel eind.

EEN PLATTE BROODDOOS

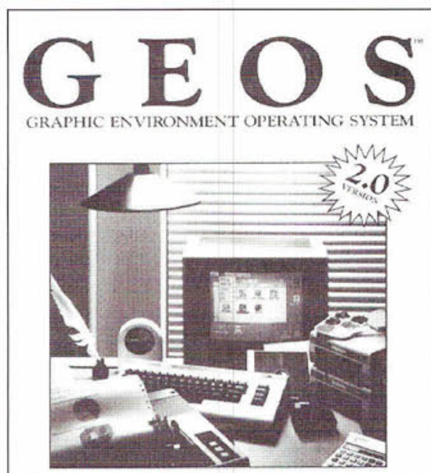
Brotkasten is de eerste cd die we onder de loep nemen. Het schijfje kwam tot stand met medewerking van het Duitse 64'er Magazin en dankt zijn naam (vertaald: broodtrommel) aan de vertrouwde, karakteristieke vorm van de Vic-20 en C64. Het leeuwedeel van de 278 Mb richt zich op de Commodore 64, maar er is ook programmatuur aanwezig voor andere acht 8 bit computers.
De cd hanteert het pc-formaat, maar dat levert geen echte moeilijkheden op; dankzij de ISO 9660 norm wordt het door alle Amiga cd-rom file systems ondersteund. Een klein aantal sub-directory's zal evenwel niet toegankelijk of schijnbaar leeg zijn. Brotkasten richt zich in eerste instantie op pc-bezitters en kent daarom geen specifieke Amiga user interface. Gebruikers van Windows hebben het wat dat betreft iets makkelijker: een bijgeleverd Engelstalig programma draagt zorgt voor het uitpakken van files, het bekijken van plaatjes et cetera. Zonder een dergelijke gebruikersomgeving valt het bepaald niet mee om een bestand terug te vinden; veel files bedienen zich louter van een nietszeggende naam, een nummer en een extensie. In de meeste directory's staat gelukkig wel een zogeheten BBS-lijst met een alfabetisch overzicht van de inhoud.
Een deel van de files is verpakt met ZIP of LhA, maar ook formaten als GIF, JPEG, .d64- en .p00 komen voor. Om deze laatste twee soorten (waarover u alles leest in AM37) te gebruiken, hebben we een emulator of een converteerprogramma nodig. Daarvan staan er diverse op de cd, zowel voor de Amiga (onder meer een demoversie van The A64 Package en een wat oudere Frodo-editie) als ten behoeve van DOS-machines. Op de disc treffen we zelfs emulatoren aan voor de Vic-20, de C128 en de nooit op grote schaal verschenen Commodore 65. Bezitters van een pc kunnen middels Brotkasten nog diverse andere acht bit systemen nabootsen, zoals de ZX 81, ZX Spectrum, Apple II, Atari, CP/M, MSX en TI994A.

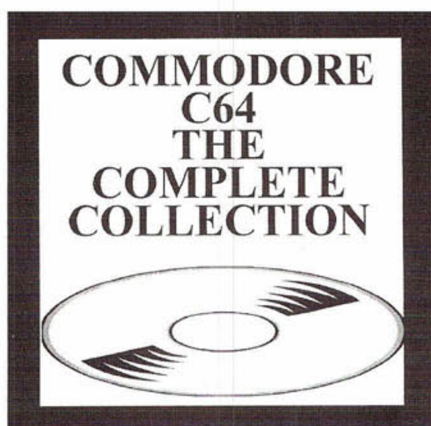


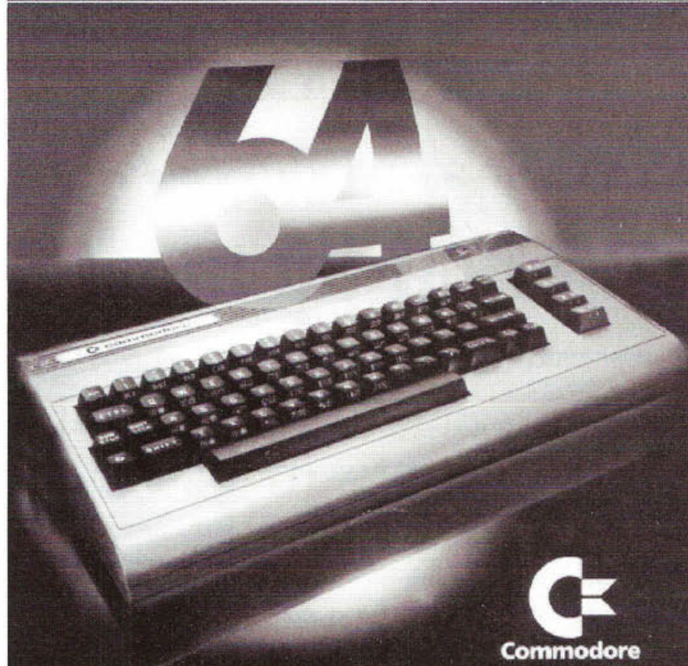
NOSTALGISCHE FOTO'S

In de directory Exoten bevindt zich een bestand in het HTML-formaat dat een 'Home Computers Hall of Fame' bevat (te bekijken met een programma als AMosaic). Helaas hebben de samenstellers geen rekening gehouden met de beperkte bestandsnamen (acht plus drie tekens) uit de MS-DOS-wereld. Na elke muisklik moeten we de 'L' van de extensie HTML met de hand weghalen. Verder is een aantal 'links' incorrect: bepaalde bestanden staan niet in de juiste directory of ontbreken gewoonweg. Niet zo netjes.
Wie zich altijd al af heeft gevraagd hoe een Commodore PET of een van de vele andere home computers uit de afgelopen decennia er nu eigenlijk uitziet, kan z'n hart ophalen in de directory Bilder. Daarin bevinden zich heel wat nostalgische foto's (in GIF en JPEG) van dit soort oudjes. Leuk vinden we ook de lade Bible, waarin we op een aantal teksten uit de zogeheten Commodore 64-Bijbel stuiten.
Brotkasten biedt bijzonder veel pd- en shareware-programma's. Wat te denken van de 42 diskettes (!) uit de Rockford pd-serie... Een 'must' voor iedere Boulderdash-liefhebber. Er blijkt zelfs een directory GEOS aanwezig, vol software voor dit Graphic Environment Operating System. Voor gebruikers van PrintShop en PrintFox zijn er honderden utility's en laden vol met 'clip art'.

herrijzen





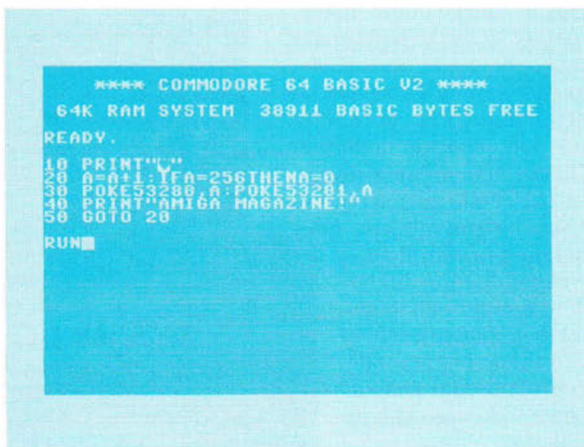


DE COMPLETE COLLECTIE

De cd 'C64, The Complete Collection' staat met z'n 578 Mb aanzienlijk voller dan Brotkasten. Het glimmende schijfje telt letterlijk duizenden programma's, vooral spelletjes. De 4.400 games zijn verdeeld in twee periodes: de jaren '82-'89 en de jaren '89-'95. Opnieuw stuiten we zowel op C64-emulatoren voor de Amiga als voor de pc.

De meeste bestanden zijn in het .d64-formaat verpakt en vergen, willen we ze op een originele Commodore 64 gebruiken, een behandeling met een utility als UnD64. Dit kleinood staat overigens op beide cd-rom's. De makers hebben de files ondergebracht in diverse sub-directory's met welklinkende namen als 201-250 en 451-500. De .d64-images die zich daarin bevinden zijn opnieuw voorzien van een nummer. Aan de hand van de meegeleverde tekstbestanden kunnen we echter relatief eenvoudig achterhalen waar de programma's zich precies bevinden.

Liefhebbers van 'scrollende' teksten, sprite-effecten en grappige tunes doen er goed aan de directory Demos door te spitten. De meer dan zevenhonderd .d64-diskettes die deze lade herbergt staan garant voor flink wat vertier. Verder telt The Complete Collection een groot aantal bekende deuntjes in het PlaySID-formaat. De benodigde 'players' (voor Amiga en pc) zitten erbij. Dankzij de handige rangschikking op componist vinden we een tune van Chris Huelsbeck of Ron Hubbard snel terug. Het voert natuurlijk te ver om de complete inhoud de revue te laten passeren. Vermeldenswaardig vinden we in elk geval nog het pakket Word Writer, een compleet tekstverwerkingsprogramma voor de C64.



GEKRAAKTE GAMES

Ondanks de leuke software die erop staat, zien we ons genoodzaakt een flinke kritische noot te plaatsen bij deze compact disc. Het overgrote deel van de spelletjes is commercieel van aard. Bovendien betreft het meer dan eens een 'gekraakte' versie van het programma. De makers schermen met het argument dat de software toch niet meer wordt verkocht. Op zich zit daar wel wat in natuurlijk, ware het niet dat Escom erover denkt de C64 opnieuw in produktie te nemen. De samenstellers zijn natuurlijk sowieso fout bezig: het verspreiden van illegale software is gewoonweg niet goed te spreken, ook al betreft het programmatuur van jaren geleden.

Natuurlijk hebben we de makers even om een reactie gevraagd. En wat blijkt: tot op heden heeft niemand hen een strobreed in de weg gelegd. Ook Escom niet. Sterker nog: sommige ex-leveranciers schijnen zelfs blij te zijn met de compilatie. De samenstellers leggen zichzelf in de praktijk slechts één beperking op: software die nog verkocht wordt, belandt niet op de disc. Wij zetten er hoe dan ook onze vraagtekens bij.

CONCLUSIE

De cd Brotkasten maakt al met al een ietwat rommelige indruk. Voor de Amiga-gebruiker is het vaak een hele klus om iets op te zoeken. Commodore 64-fans met geduld zullen de cd het bekijken echter meer dan waard vinden. Een opvolger van Brotkasten, zo lezen we in het boekje, zal niet lang meer op zich laten wachten.

Ook van The Complete Collection is een tweede deel in de maak. Wie beide edities uit deze omstreden serie weet te bemachtigen heeft praktisch alles in huis wat er ooit voor de C64 is verschenen. Maar of je je daar ook lekker bij voelt?

Thomas Tavoly

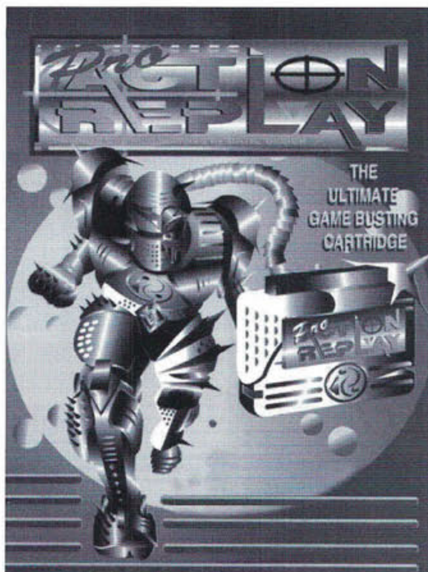
Produkt: Brotkasten
Prijs: nog niet bekend
Inlichtingen: L. Hillman CD-ROM Produktion, Steinstr. 3/503, 01069 Dresden, Duitsland
E-mail: 100120.2711@compuserve.com

Produkt: C64, The Complete Collection
Prijs: £ 35,-
Inlichtingen: D. Hagan, P.O. Box 42, Basildon, Essex, SS16 6UJ, Engeland
E-mail: darren@talent.demon.co.uk

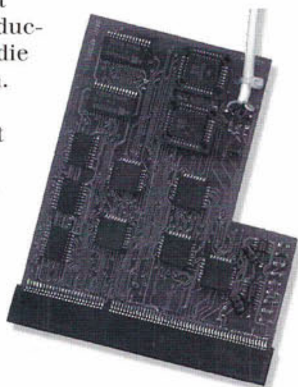
Action Replay voor de A1200

PAR lapt de spelregels aan z'n laars

Meer energie, meer levels, meer 'power' en meer levens. Toen we nog nooit van de Action Replay hadden gehoord, was het de droom van iedere spelverslaafde. Geen wonder dus dat deze vernuftige 'game killer' voor de Amiga's 500 en 2000 zo verschrikkelijk goed verkocht. Het lag dan ook voor de hand dat het Britse Datel Electronics, na de introductie van de A1200 in 1992, snel een AGA-editie van hun succesnummer op de markt zou brengen. Het liep een beetje anders: de Pro Action Replay zou niet minder dan vier jaar op zich laten wachten.



Het lijkt erop dat Datel Electronics een zetje in de rug nodig had om een nieuwe generatie 'spelbrekers' te ontwikkelen. Waarschijnlijk waren het de veelbelovende gebeurtenissen bij Amiga Technologies, met name de herintroductie van de A1200, die de doorslag gaven. Vanzelfsprekend schaffen we direct een exemplaar aan. We bestellen onze Pro Action Replay (PAR) rechtstreeks bij Datel, want voor zover wij weten bestaat er nog geen Nederlandse importeur. Binnen enkele dagen levert de post een keurig pakketje af. De smalle kaart in het doosje lijkt absoluut niet meer op de eerste generatie Replay boards. Logisch ook, want door de afwijkende AGA-architectuur van de Amiga 1200 moest Datel een geheel nieuw produkt ontwerpen. Overigens bestaan er (de eerste vier jaar?) geen plannen voor een A4000-variant.



UITERST CURIEUS LEDJE

De PAR past keurig in het 150-pins expansieslot van de A1200. Toch hadden we liever een pcmcia-variant gezien. Dan houd je tenminste ruimte over voor een turbokaart of een gewone geheugenuitbreiding. Op de print is een lange draad gesoldeerd, die naar een soort afstandsbediening leidt. Het kabeltje is echter dermate dik dat de Amiga regelmatig staat te wiebelen. Foutje?

De 'remote control' bestaat uit een klein grijs kastje met een rode knop om de kaart te activeren en een zwart schakelaartje om de 'slow motion'-optie aan en uit te zetten. Net boven de knop bevindt zich nog een rood ledje. Waarom dat lampje daar zit werd ons nimmer duidelijk. We hebben het nooit zien branden en ook de handleiding rept er met geen woord over. Uiterst curieus. En nu we het toch over de handleiding hebben: wat een onduidelijk gedrocht! Ook de vorige editie blonk niet uit in helderheid, maar dit boekje kan niet eens doorgaan voor een uittreksel van een handleiding. Bovendien telt het nogal wat taalfouten. De Pro Action Replay mag er op het eerste gezicht dan wat onbeduidend uitzien, het ding heeft indrukwekkende mogelijkheden. Zonder een degelijk begeleidend schrijven zal de beginnende gebruiker daar pas na lange tijd enige kijk op krijgen.

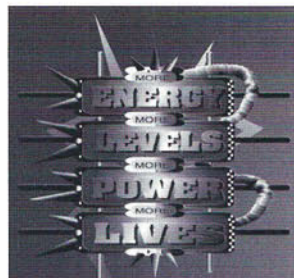


DENK NIET ZWART-WIT

Met de Action Replay voor de A500 en A2000 kan de gebruiker onder meer bepaalde drives uitschakelen en een 'boot'-drive definiëren. Omdat een A1200 standaard in deze opties voorziet (ze verschijnen in beeld wanneer we tijdens het opstarten de twee muisknoppen ingedrukt houden), zijn deze snufjes terecht verdwenen. Ook het scherm dat de gebruiker na een 'warme' reset attendeert op de aanwezigheid van het kaartje is niet langer van de partij. Natuurlijk zijn er niet alleen functies verdwenen. Nieuw is bijvoorbeeld de ondersteuning van een eventueel aanwezige harddisk. Bijzonder handig wanneer we de inhoud van het geheugen in één klap willen wegschrijven.

Na een druk op de rode knop verschijnt er een saai zwart scherm vol witte letters. Het schotelt de gebruiker een heleboel informatie voor over het op dat moment actieve programma. Wel spijtig dat het gegevens betreft waar je als niet-programmeur absoluut niets aan hebt. Wie zichzelf tot deze categorie gebruikers rekent, doet er goed aan met F1 meteen het scherm 'schoon' te maken.

Hoewel de Pro Action Replay zoals gezegd veel te bieden heeft, beperken we ons in dit artikel grotendeels tot de belangrijkste functie: het aan de laars lappen van spelregels! Voor de minder belangrijke eigenschappen van het kaartje verwijzen we u graag naar Amiga Magazine 8 (A500) en 12 (A2000). Want hoe je het ook wendt of keert, je koopt een dergelijk apparaat toch in de eerste plaats om vals te spelen. En dus luidt de vraag: hoe goed is de PAR daarin? Wel, de resultaten wisselen een beetje. Bij de AGA-uitvoering van MegaBall moeten we bijvoorbeeld behoorlijk zoeken om het juiste 'adres' te vinden. In het begin komt het dan ook regelmatig voor dat een spel volkomen vastslaat. Toch stellen we vast dat het manipuleren ons na verloop van tijd steeds beter afgaat.





EMBEES DOORSNUFFELEN

Het zoeken gaat overigens iets anders in zijn werk dan bij de eerdere boards. Wanneer we met een oude Action Replay de string met het aantal levens (bijvoorbeeld drie) willen opzoeken, activeren we met de opdracht 'TS!3' een zogeheten trainer-functie. De Action Replay doorsnuffelt vervolgens zelfstandig één Megabyte op zoek naar de waarde drie. Omdat niet alle drieën betrekking hebben op het aantal levens, moeten we een schiftingsprocedure houden. Concreet: we duiken even terug in het spel, lokken een 'sterfgeval' uit en kijken welke drieën er na deze ingreep in een twee veranderen. Zo ontdekken we (met de opdracht 'T!2') precies op welk adres de 'levensteller' zich bevindt. Indien zich onverhoopt nog steeds meerdere adressen aandienen, herhalen we de genoemde stappen nog een keer met de waarde één. Meestal is dat echter niet nodig.

Met het commando TFD 'bevriezen' we de waarde op het bewuste adres, zodat we dood kunnen gaan zonder ook maar één leven te verliezen. Het spreekt voor zich dat we op deze manier veel meer kunnen bereiken in een spel. Met het uitroepteken vóór het getal geven we aan dat we een decimaal getal invoeren. Standaard (zonder prefix of met een $-teken als voorvoegsel) werkt de replayer namelijk met het hexadecimale stelsel (meer daarover leest u terug in het boekje Replay Amiga Games, van ondergetekende).

AFWIJKENDE PRINCIPES

De nieuwe PAR wijkt zoals gezegd behoorlijk af van deze principes. De bevelen TFD en FS (Find String) bestaan bijvoorbeeld niet meer. De complete set commando's om geluid op te zoeken en te bewerken is eveneens verdwenen. Ook het oproepen van een trainer-functie verloopt anders. Voortaan gebruiken we de opdracht TS 0 $200000 3, om even bij hetzelfde voorbeeld te blijven. Uit dit

```
ts 0 $200000 2
Scan range : $00000000 - $0005922A
x
D0=00000000 00000000 0000000A 0000000F 0000001F 0000000F 000000C0 000000FF
A0=00001632 0014ED68 001262D4 00001636 00F813F4 00150D0E 0000149C 001FFFF6
PC=00F813A6  SSP=001FFFF6 USP=00150D50 VBR=00000000 SR=2000 RTS=0020007C
ISP=001FFFF6 MSP=7DF57DFF CACR=00000001 CAAR=54CF7FEA MC68020
D $00F813A6 BRA.B     $F8138E
tf1
$00027E01 $00029145 $00029169 $00029179 $000291E5 $000291ED
```

'zoek naar drieën'-commando blijkt al dat we de PAR zelf moeten vertellen welk geheugengebied hij dient te doorzoeken. Op een 'kale' A1200 met 2 Mb RAM hanteren we meestal de regio tussen de waarden 0 en $200000. De kaart kan ook met meer geheugen overweg (maximaal 8 Mb). Het extra RAM moet dan wel op een of andere manier ondergebracht worden in de pcmcia-aansluiting.

Met de eenvoudige opdrachten TF2 en (eventueel) TF1 scheiden we opnieuw het koren van het kaf, totdat er één adres overblijft: de 'levensteller'. Vervolgens kunnen we de standaardinstelling veranderen door een (hexadecimale) waarde naar wens in te vullen. Wat de handleiding vergeet te vermelden is dat zelfs aan honderd levens een einde komt. Vergeet dus niet deze handelingen tijdig te herhalen! Overigens stelt de PAR tegelijkertijd twee schermen ter beschikking, zodat we naar meerdere waarden tegelijk kunnen speuren. We geven direct toe dat dit enige administratie vergt, maar in de praktijk win je er heel wat tijd mee.

WIE IS ER HIER ONEERLIJK?

In de meeste gevallen werkt de PAR feilloos. Ook in de nieuwste Doomkloon Breathless ontdekken we binnen de kortste keren hoe we het aantal levens alsook de munitievoorraad maximaal kunnen houden. De kaart blinkt, en dat is gezien het voorafgaande niet zo'n verrassing, met name uit in games waarin veel getallen voorkomen. Te denken valt aan adventures of schiet- en strategiespellen.

Een mooi voorbeeld is het bijzonder frustrerende UFO - Enemy Unknown van MicroProse: vroeg of laat vallen al onze 'mannetjes' ten prooi aan de aliens, krijgen we steeds minder geld en raken alle belangrijke 'resources' uitgeput. Deze en nog een aantal andere zeer oneerlijke elementen beslechten de strijd haast keer op keer in het voordeel van de vijand. De PAR brengt verandering in de zaak: zoek de statistieken (time units, health en energy) van de figuurtjes op, verander de waarden in $FF (het hoogste hexadecimale 'getal', corresponderend met het decimale 255) en de aliens zullen het bezuren! En mocht er een 'creep' rondlopen die ondanks alles terug durft te schieten, activeer dan gewoon even de PAR en alle verwondingen worden uitgewist. Mooi hè? En dit is nog maar het topje van de ijsberg. Want wie de werking van het kaartje eenmaal doorheeft, is tot fantastische dingen in staat. We kunnen zelfs nagaan hoeveel aliens

```
h $0008B980 $02E2 $0000 $0210 $0C00 $02FF $2601 $4C28 $5E03 '..........&.L(□.'
h $0008B990 $0003 $0000 $0000 $0000 $0017 $0F00 $0003 $00CB '................'
h $0008B9A0 $24F9 $2300 $2F2C $1EE7 $9897 $5365 $6374 $6F69 '$.□ü/,....Sectoi'
h $0008B9B0 $6420 $2053 $6F6C $6469 $6572 $007E $ED04 $BE2E 'd  Soldier...à..'
h $0008B9C0 $2A9C $ED00 $9100 $0000 $00FF $0004 $0400 $0015 '*...............'
h $0008B9D0 $FC3C $0015 $ECF4 $0000 $361E $005A $3F1E $0201 '.<......6..Z?...'
h $0008B9E0 $0101 $011A $3A36 $1E5A $3F02 $0101 $0101 $001E '....:6.Z?.......'
h $0008B9F0 $0000 $320A $FF00 $0600 $0239 $0000 $0210 $0C00 '..2......9......'
h $0008BA00 $02FF $2201 $4C28 $5E03 $0003 $0000 $0000 $0000 '..".L(□.........'
h $0008BA10 $0046 $3C00 $0003 $00FE $CF31 $CF19 $E334 $F977 '.F<......1...4.w'
h $0008BA20 $6300 $5365 $6374 $6F69 $6420 $2053 $6F6C $6469 'c.Sectoid  Soldi'
h $0008BA30 $6572 $0099 $B800 $4E2F $1E2E $2A00 $3F00 $0000 'er....N/..*.?...'
h $0008BA40 $00FF $0000 $0400 $0015 $FC3C $0015 $ECF4 $0300 '..........<.....'
h $0008BA50 $3600 $005A $3F1E $0201 $0100 $011A $3A36 $1E5A '6..Z?.......:6.Z'
h $0008BA60 $3F02 $0101 $0101 $001E $0000 $320C $FF00 $0501 '?.........2.....'
h $0008BA70 $0219 $0000 $0210 $0C00 $02FF $2201 $4C28 $6403 '..........".L(d.'
h $0008BA80 $0003 $0000 $0000 $0000 $0033 $0000 $0004 $0002 '.........3......'
h $0008BA90 $1BFE $7A0C $F099 $C35F $00D1 $5365 $6374 $6F69 '..z...._ü.Sectoi'
h $0008BAA0 $6420 $204E $6176 $6967 $6174 $6F72 $00C2 $F801 'd  Navigator....'
h $0008BAB0 $42C2 $9100 $4100 $0000 $00FF $0004 $0400 $0015 'B...A.......à...'
h $0008BAC0 $FC3C $0015 $ECF4 $0200 $361E $005A $3F1E $0201 '.<......6..Z?...'
h $0008BAD0 $0101 $011A $3A36 $1E5A $3F02 $0101 $0101 $001E '....:6.Z?.......'
h $0008BAE0 $0000 $320C $FF00 $0501 $02A0 $0000 $0210 $0C00 '..2.............'
h $0008BAF0 $02FF $2201 $4C28 $5E03 $0003 $0000 $0000 $0000 '..".L(□.........'
Action Replay 1200 by Alain Malek copyright DATEL                        Page
                                                      FCPU 65002
```

we nog op ons dak zullen krijgen, om wat voor buitenaardse wezens het gaat (insectoids, floaters, enzovoort) en welke rang ze hebben (soldier, navigator, engineer, commander). Nog meer wensen?

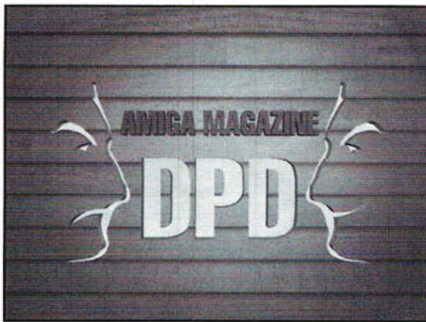
Toch moet je als gebruiker van de PAR af en toe goed opletten bij wat je doet. Vandaar de volgende waarschuwing. Zodra we de rode knop indrukken verschijnt precies dezelfde informatie in beeld als tijdens het laatste bezoek. Dat is fijn wanneer we met de trainer een waarde moeten opzoeken, maar het kan tot problemen leiden als we het geheugen gaan bewerken. Neem bijvoorbeeld UFO: nadat we alle time units op 'FF' hebben gezet, duiken we opnieuw in het spel en maken de time units op. Activeren we de PAR opnieuw, dan verschijnen dezelfde 'FF'-jes in beeld. Op zo'n moment is het wel heel verleidelijk om de cursor op de betreffende regel te zetten en op return te drukken. Niet doen! Een dergelijke ingreep leidt geheid tot zeer vervelende geheugenconflicten. Het gevolg: het spelletje 'hangt' en al de verrichtingen sinds de laatste 'save game' zijn voor niets geweest.

CONCLUSIE

De Pro Action Replay geldt net als z'n voorgangers als een handig hulpmiddel voor iedere spelliefhebber die niet al te bedreven is in het passeren van hindernissen. Het gebruik van de kaart vergt zonder meer enige gewenning, maar dat heeft voor een groot deel te maken met de gebrekkige handleiding. Het begeleidende schrijven is er tevens de oorzaak van dat de evident aanwezige meerwaarde van dit apparaat ten opzichte van de eerdere replayers niet helemaal uit de verf komt. Wij zijn in elk geval redelijk tevreden met de PAR en, zo moeten we bekennen, spelen nog maar zelden een spelletje zonder.

John Beek

Produkt: Pro Action Replay
Producent: Datel Electronics
Prijs: £ 59.99 (circa ƒ 165,-), incl. verzendkosten
Configuratie: Amiga 1200
Inlichtingen: Datel Direct (GB), telefoon: 0044-1782.744.707

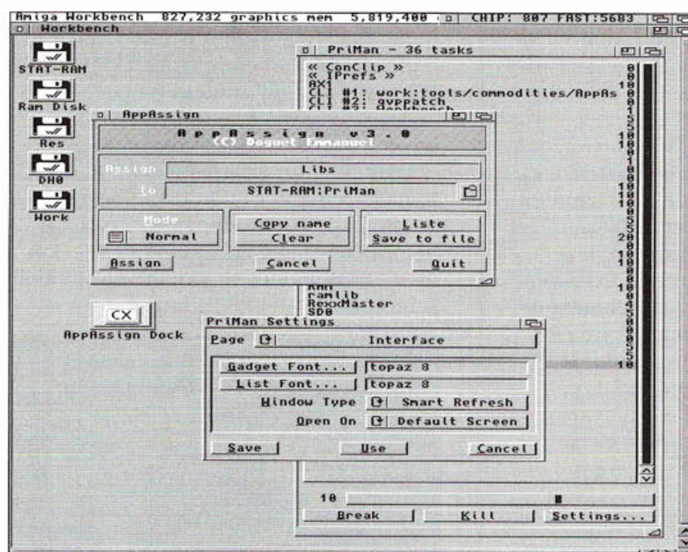


Voor de vijfenveertigste DPD-disk pikten we allereerst het puikje van de onlangs verschenen utility's uit de pd-pool. De laatste maanden brachten ons onder meer een van de handigste Workbench-hulpjes aller tijden. Het heet **AppAssign** en de auteur is Emmanuel Doguet uit Frankrijk. Dit compacte stukje software maakt het keuren van programma's voor toekomstige DPD-disks in elk geval een stuk eenvoudiger.

AppAssign benut de AppIcon- en AppMenu-functies van Workbench 2.0 en hoger. Het programma plaatst na de start een ikoon op de Amiga-desktop; op dit pictogram kunnen we vervolgens met de muis een directory-lade laten 'vallen'. De software brengt daarop automatisch een venster in beeld. Hier kan de gebruiker zonder verdere omwegen een assign (verwijzing) maken naar een andere directory, bijvoorbeeld 'Libs:'. AppAssign houdt de naam van de 'gedropte' lade zelf bij en doet aan de hand daarvan een suggestie. Bij een fonts-directory wordt dat uiteraard 'Fonts:' en we hoeven vervolgens alleen nog maar op 'OK' te klikken. De gebruiker kan in het AppAssign-venster ook kiezen voor een 'Assign Add'-commando om te verhinderen dat het systeem door een eenzijdige verwijzing in de war raakt. Het werkt allemaal veel gemakkelijker en sneller dan het intypen van lange commandostrings als 'assign libs: dh0:pdstuff/new/utilities/supermultitool/libraries add' (bovendien heeft een typefout in dergelijke vingeroefeningen meestal tot gevolg dat we nog opnieuw moeten beginnen ook).
AppAssign maakt de alledaagse Workbench-routine vooral bij het uitproberen van nieuwe pd-utility's heel wat eenvoudiger. Voor zijn vensters en menu's gebruikt het giftware-programma Jan van den Baard's **BGUI-library**, die eveneens op DPD 45 te vinden is.

REKENKRACHT TOEBEDELEN

Met het volgende utility graven we iets dieper in het systeem. Zoals bekend is de Amiga in staat om de rekenkracht van de centrale processor via 'multitasking' over diverse lopende programma's te verdelen. Barry McConnell maakte een freeware-utility om de gebruiker meer controle over dit proces te geven en noemde het **PriMan**. Via de CLI kunnen we met commando's als 'status' en 'changetaskpri' het multitasken van onze computer eveneens beïnvloeden, maar erg snel en handig werkt dit allemaal niet. Een pakket als Executive biedt meer mogelijkheden, maar vereist een complete installatie. Bovendien draait het continu op de achtergrond en bij het uittesten van andere pd-programma's is het maar de vraag of een en ander goed samenwerkt. PriMan daarentegen begint zijn taak(verdeling) pas als de gebruiker dat zelf wil.
Het programma biedt zo'n beetje het maximale gebruiksgemak: de software brengt simpelweg een lijst met alle lopende 'taken' en hun prioriteiten in beeld. Met de muis kunnen we deze eenvoudig selecteren en meer of minder rekentijd toebedelen. Dit werkt uiteraard alleen binnen de grenzen van het Amiga-systeem (het input.device op -10 zetten levert gegarandeerd problemen op).



MEER LUCHT

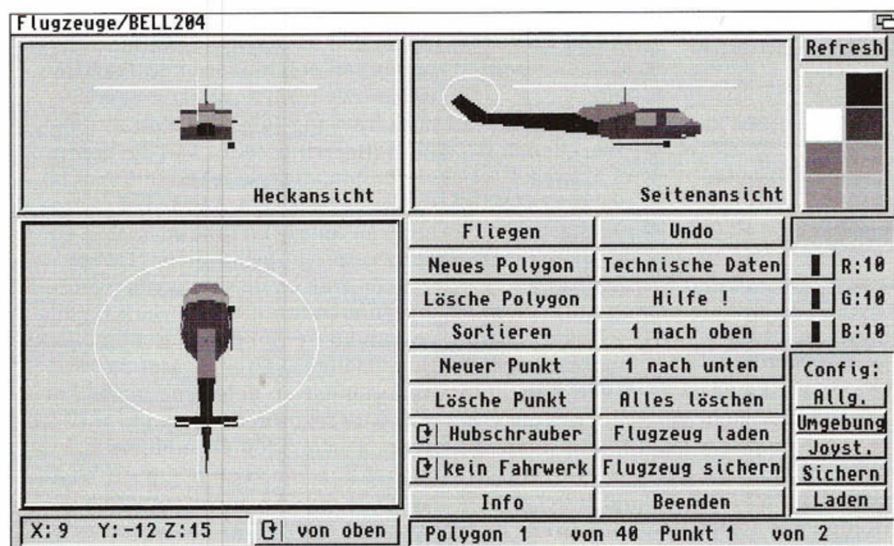
Mits bedachtzaam gebruikt kan een 'taakverschuiving' echter beslist van

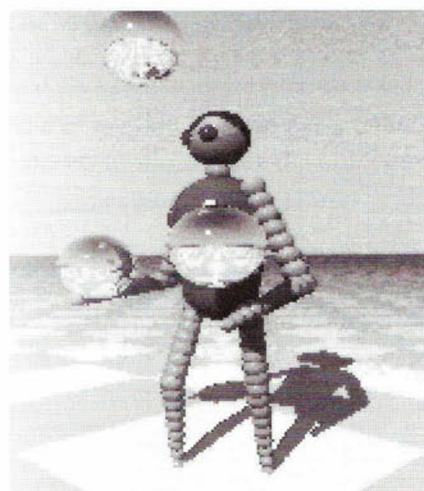
DE DPD-SERIE

DPD 0: PD Utilities
DPD 1: Demo''s
DPD 2: Walker Demo II
DPD 3: Star Trek PD spel (2 disks)
DPD 4: A64 Commodore 64 emulator
DPD 5: PD Tekstverwerkers
DPD 6: Crusaders 'Bacteria' demo
DPD 7: PD utilities
DPD 8: Red Sector Megademo (2 disks)
DPD 9: Games/Utilities
DPD 10: Demo's
DPD 11: Phenomena's 'Enigma' demo
DPD 12: Decay's 'Simpsons' demo
DPD 13: PD utilities
DPD 14: 'Global Trash' demo (The Silents)
DPD 15: 'Ray of Hopell' demo (Majik 12)
DPD 16: PD utilities
DPD 17: DRip, Llamatron, Sysinfo, System Information, P-reader, Soundstudio
DPD 18: 'Virtual World' demo (T. Landspurg)
DPD 19: Freepaint, SampleMaker, ToolsX, View80, BootX
DPD 20: FullView, Multiplayer, PC-Task, Startclick, Probe, Sequence
DPD 21: Snoopdos, Addassign, HamLab Plus 2.06, TIC
DPD 22: Magician II, Microbes, Degrader
DPD 23: 'Hardwired' demo van Crionics en The Silents (2 disks)
DPD 24: Powersnap, Showwp(g), TextWeasel, ReOrg, Viewtek, AIBB, 'Tetris Intro' demo
DPD 25: Overload II, demo van Jetset
DPD 26: CpuBlit, Rend, Melt, CLIquake, Mouse Bounce, Booo
DPD 27: MAXsBBS, Cybernetix, Menutool,TrikTrak
DPD 28: Digital Illusion, DiskSalv 2, MultiTool II, Diskmate
DPD 29: 'FIM' demo van Darkness, Wibble World Giddy, Multiview datatypes
DPD 30: 'Boing' en 'Planet Groove' demo, Amiga Trek, Blazemonger, BattleCars, Pprefs
DPD 31: Q-Blue, LX, Megaball, KingCON
DPD 32: MathPaint, GadToolsBox, FastJPEG
DPD 33: Navigator, VirtualMemory, Surf, Qmouse, The Guru, MPEG-player, PolyFit, Soundmachine, ZNYK
DPD 34: DDbase, ACE-Basic, Findfile
DPD 35: YACDP, MainActor, Minimorph
DPD 36: ImageStudio, Digital BreadBoard, 'Atom' demo
DPD 37: HippoPlayer, Patchalert, JCGraph, Blufftitler
DPD 38: Fears, TextDemo 5.7, Cybergraphics, CyberView, LhADir, Versioncopy
DPD 39: Gox, Tude, PeekQual, Split, ECSDiagnosis
DPD 40: Shapeshifter, Scion Genealogist, DeluxeGalaga, Winplay
DPD 41: AudioLab16jr, Easycalc. Tpaint
DPD 42: ClassAction, Beyond the Dark, Scorched Tanks
DPD 43: Magic User Interface 3.1
DPD 44: Cybergames
DPD 45: AppAssign, BGUI-library, MFS, PriMan, The Juggler

De DPD-serie is alleen bestemd voor abonnees. De schijven kosten ƒ 10,- (190 Bf) per stuk. Voor DPD 3, 8 en 23, die uit twee schijven bestaan, betaalt u ƒ 17,50,- (330 BF). Er zijn geen bijkomende verzend- of administratiekosten.
Maak het juiste bedrag over naar:
postgiro 1033172
t.a.v. AMIGA MAGAZINE
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
onder vermelding van de gewenste produkten.
Voor België:
postgiro 000-1600488-85
t.a.v. AMIGA MAGAZINE`
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Nederland

pas komen. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om tegelijkertijd te gaan tekstverwerken en de machine op de achtergrond een raytrace-plaatje te laten berekenen. Meestal verloopt het invoeren van tekst dan stukken trager dan gewoonlijk, maar door de prioriteit van het raytrace-programma op -1 te zetten in plaats van op 0 krijgt de tekstverwerker meer 'lucht'. Die werkt na zo'n ingreep met PriMan dan ook stukken sneller. Zo zijn er tal van toepassingen te bedenken om het gebruik van de Amiga te optimaliseren. PriMan maakt het experimenteren op dit gebied in elk geval gemakkelijk.
Eveneens op DPD 45 aanwezig is het programma **MFS** van Andre Borngräber. In de rubriek Fish & Chips komt dit shareware-pakket al uitgebreid aan de orde en voor meer details verwijzen we dan ook naar dat artikel. Na slechts enkele minuten had het programma ons al overtuigd: deze vluchtsimulator voor modelvliegtuigen en -helikopters mocht niet ontbreken in een 'Best of PD'-serie. Het pakket voorziet dan ook in een behoorlijk realistische, driedimensionale weergave van op afstand bestuurde modellen. Zelfs een vergelijking met veel duurdere commerciële tegenhangers kan MFS met gemak doorstaan. Clubs en aankomende solovliegers hebben er dan ook een uitermate betaalbare vluchttrainer aan.
De ongeregistreerde versie op de DPD-disk kent enkele beperkingen, maar maakt wel meteen duidelijk dat de gebruiker voor slechts enkele tientjes een kwaliteitsprogramma in handen krijgt. Versie 1.20b werkt in beginsel op elke Amiga met Workbench 2.0 of hoger. Afgezien van een joystick heeft de gebruiker voor de besturing geen extra hardware nodig, al is een 68020/030/40 processor voor een soepel vlieggedrag wel aan te bevelen. Daarnaast vraagt het programma snelle reacties en bovenal een ijzeren geduld, want ook in deze simulatie blijkt het vermijden van een stevige crash geen sinecure. De noodzaak tot oefening komt de praktische bruikbaarheid van het pakket echter alleen maar ten goede. Dankzij MFS kunnen we de Amiga nu ook écht als pilotentrainer dienst laten doen.





SOEPELE BEWEGINGEN

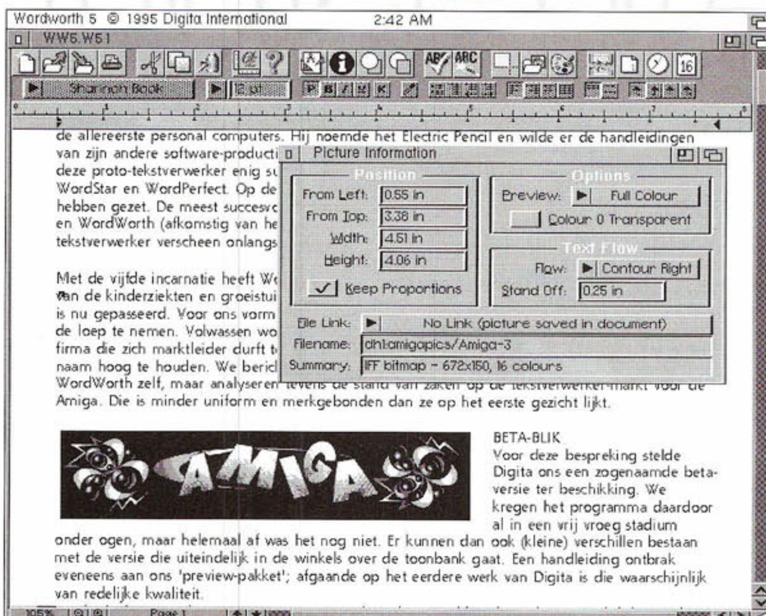
Verder bevat DPD 45 nóg een programma wat niet in de serie mag ontbreken. Ditmaal uit historische overwegingen: **The Juggler** van Eric Graham speelde immers een belangrijke rol in de geschiedenis van de Amiga. Rond 1986 was het deze legendarische animatie die menig computeraar acuut tot de aanschaf van een A1000 deed besluiten.
De soepele bewegingen van het jonglerende mannetje (tot stand gekomen in het raytrace-programma Sculpt 3D) vormden tevens de inspiratiebron voor talloze Amiga-artiesten, onder wie demogroepen als Red Sector en animator Eric Schwartz. We hebben er bewust voor gekozen om de originele, alleroudste versie (inclusief bugs) op de disk te plaatsen. Ondanks zijn leeftijd doet de onvermoeibare jongleur het nog steeds - ook op moderne 32-bits machines met Kickstart 3.1.

Ruud Dingemans

WordWorth: de vijfde generatie

Moeizaam eerherstel voor Digita

Tekstverwerking is een van de belangrijkste en tevens oudste computertoepassingen. Rond 1975 schreef de Amerikaan Michael Shrayer een programma voor zijn MITS Altair 8800, een zeer vroege personal computer. Hij noemde het Electric Pencil en wilde er de handleidingen van zijn andere software-produkties mee gaan schrijven. Ook buiten Shrayers huiskamer kende deze proto-tekstverwerker enig succes en leverde de aanzet tot de doorbraak van programma's als WordStar en WordPerfect. Op de Amiga zijn het vooral kleinere namen geweest die de toon hebben gezet. De meest succesvolle tot nu toe heten Final Writer (SoftWood) en WordWorth (Digita International). Van de laatstgenoemde tekstverwerker verscheen onlangs de langverwachte versie 5.



Met de vijfde incarnatie heeft WordWorth inmiddels een respectabele leeftijd bereikt. Het stadium van de kinderziekten en groeistuipen - die vooral optraden bij de rampzalig onstabiele versie 3.0 - is nu gepasseerd. Voor ons vormde dat de aanleiding om het programma eens nadrukkelijk onder de loep te nemen. Volwassen worden brengt immers verantwoordelijkheden met zich mee en een firma die zich marktleider durft te noemen (zoals Digita) heeft daardoor meer dan alleen een naam hoog te houden.

We berichten in dit artikel dan ook niet alleen over de prestaties van WordWorth zelf, maar analyseren tevens de stand van zaken op de tekstverwerker-markt voor de Amiga. Die is minder uniform en merkgebonden dan ze op het eerste gezicht lijkt.

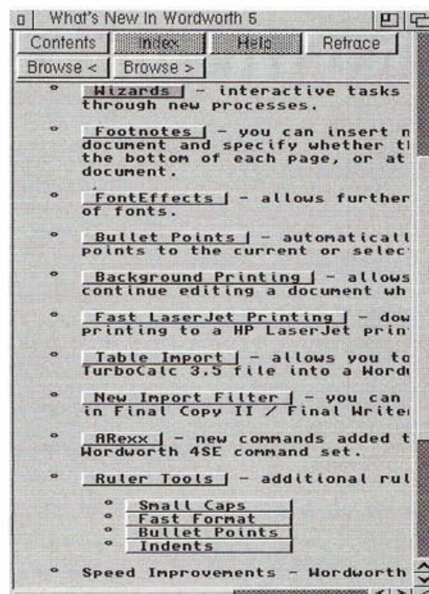
BETA-BLIK

Voor deze bespreking stelde Digita ons een zogenaamde beta-versie ter beschikking. We krijgen het programma daardoor al in een vrij vroeg stadium onder ogen, maar helemaal af is het nog niet. Er kunnen dan ook (kleine) verschillen bestaan met de versie die uiteindelijk in de winkels over de toonbank gaat. Een handleiding ontbreekt eveneens aan ons 'preview-pakket'; afgaande op het eerdere werk van Digita is die waarschijnlijk van redelijke kwaliteit. Het bedrijf noemt als systeemeisen voor WordWorth 5 'Workbench 2 of 3, twee diskdrives of een harde schijf en drie Megabyte RAM'. In de praktijk kan de software al vooruit met twee Mb vrij geheugen. Bij ons werkt WW5 (net als Final Writer 4, zie AM38) zonder meer op een standaard A1200. Niettemin leent het pakket zich op een dergelijke 'kale' configuratie alleen voor het typen van korte briefjes. Echt bruikbaar wordt het programma pas als we minimaal twee Megabyte (fast-)RAM aan een twaalfhonderdje toevoegen. De scroll- en typesnelheid is dan (in vier schermkleuren en medium resolutie) beslist acceptabel en vrijwel gelijk aan die van de concurrent.

Voor het comfortabel verwerken van grotere documenten of van veel illustraties in de tekst heeft het programma echter al gauw een snellere processor nodig. Net als voor Final Writer bevelen we voor het gebruik van WW5 dan ook tenminste vier Mb RAM, een 25 Mhz 68030 CPU en een VGA- of beter nog Multisync-monitor aan. Dergelijke beeldbuizen kunnen de wat hogere schermresoluties aan waarin de tekstverwerkers verreweg het beste 'smoelen'. WordWorth 5 houdt bij de installatie overigens rekening met de aanwezigheid van grafische kaarten en functioneert bij ons prima op een GVP Spectrum.

WIZARD-SCRIPTS

De basisfuncties van het pakket (knippen, kopiëren, plakken et cetera) verschillen feitelijk nauwelijks met die van WW4.0SE. Bij ons leveren ze geen bijzondere problemen op. WordWorth 5 beschikt over vrijwel alle basale opties van een moderne grafisch georiënteerde tekstverwerker: een zoek/vervang-functie die ook stijlen en formatteeringscodes kan opsporen, eindnoten, diverse teken- en opmaakinstrumenten, opties voor het aanmaken van index- en inhoudslijsten en een PostScript-printfunctie. De spellingcontrole en de thesaurus (woord- en synoniemenlijst) zijn zoals bij alle vergelijkbare Amiga-pakketten Engelstalig uitgevoerd. Met de Nederlandse en Belgische markt houdt blijkbaar nog steeds niemand rekening. De stabiliteit en snelheid van het pakket liggen op een hoger niveau dan bij V3.0x en V3.1, maar verschillen opnieuw nauwelijks met versie 4.0SE. De verbeteringen van WW5 schuilen dan ook voornamelijk in de details.

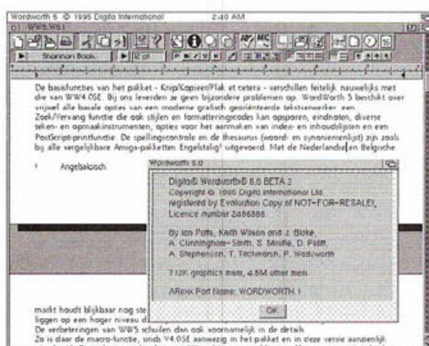


Ten opzichte van vorige versies kent het pakket geen opzienbarende nieuwigheden.

Zo is daar de macro-functie, sinds V4.0SE aanwezig in het pakket en in deze versie aanzienlijk uitgebreid. Digita levert onder de naam 'Wizards' een aantal kant-en-klare macro-scripts bij het pakket. Onze testversie telt er slechts enkele, maar bij de officiële introductie van het programma komt er een aantal bij (een WebWizard bijvoorbeeld, om snel HTML WWW-pagina's aan te maken). Handige programmeurs zullen de voorraad via het pd-circuit ongetwijfeld snel aanvullen. Zelf hadden we toch liever wat meer eigen initiatief gezien; een 'auto-record'-optie om macro's automatisch op te nemen ontbreekt nog steeds in WordWorth. Het gegeven dat niet iedereen met ARexx uit de voeten kan, beperkt de bruikbaarheid van de macro-functie aanzienlijk. Na vijf jaar ontwikkelingstijd verdient de Amiga-wereld ons inziens wel wat beter dan dergelijke staaltjes van half werk.

VOETNOOD

De nieuwe voetnoot-optie in WordWorth 5 heeft hier eveneens onder te lijden. Weliswaar is deze veelgevraagde optie eindelijk aanwezig, maar het pakket laat slechts één voetnoot per pagina toe. Ondanks verwoede pogingen lukt het in de door ons geteste versie niet om meerdere regeltjes onderaan een bladzijde te plaatsen. Het programma deponeert een tweede noot altijd ongevraagd op een volgende pagina. Ook hier mag Digita wel eens naar kijken, want we betwijfelen of bijvoorbeeld studenten er op deze manier veel aan hebben. De import van 24-bits plaatjes, eveneens nieuw in WordWorth 5, blijkt evenmin volmaakt: het programma herkent niet alle bestanden in dit formaat. Bovendien plaatst het de illustraties nog altijd plompverloren bovenaan een pagina, in plaats van op de cursorpositie.



Deze versie produceert slechts één voetnoot per pagina.

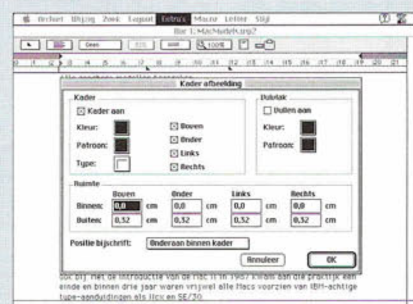
Andere vernieuwingen in WordWorth betreffen FontEffects (om letters onder meer smaller of juist veel breder te maken), bullets (voor puntsgewijze aanduidingen) en Fast Format, een optie waarmee de gebruiker diverse

TEKSTVERWERKEN OP AMIGA, MAC EN PC

Dit keer wilden we het wel eens concreet uitzoeken. Hoe goed zijn 'zware' Amiga-tekstverwerkers in vergelijking met hun tegenhangers op andere systemen? Die vraag splitst zich al snel in twee delen. Ten eerste is het voor een eerlijke vergelijking van belang om te weten hoeveel hardware een tekstverwerker nodig heeft om redelijk snel te werken. Windows-pakketten vallen daardoor meteen af. Niet alleen omdat we op de redactie zelden pc-software gebruiken, maar ook omdat de eisen van Windows een heldere blik op de prestaties van een programma vertroebelen. Zonder acht Mb RAM en tenminste een snelle 386-processor 'geht nix mehr' in de pc-wereld.
Blijft over het Macintosh-platform, dat door de opkomst van de emulator Shapeshifter voor veel Amiga-bezitters aan betekenis heeft gewonnen. Daar komt bij dat de 'Mac' tot voor kort (en straks opnieuw!) dezelfde Motorola-processoren benutte als 'onze' computer. Daarnaast lijkt de interne en uiterlijke opbouw van Mac-software relatief veel op die van Amiga-programmatuur.
In de Apple-wereld zijn het de tekstverwerkers Word (van Microsoft) en WordPerfect (tegenwoordig van Corel) die de toon aangeven. We richten ons dan ook op enkele versies van deze pakketten. Niet de allernieuwste, want die lijken ons door hun relatief hoge hardware-vereisten wat minder geschikt voor een directe vergelijking. Vooral Word heeft de laatste jaren steeds meer Kilobytes nodig.



Tegen Microsoft Word 3.01 voor de Mac kan WW5 het nog wel opnemen...



... maar tegen het oude WP 2.1 maakt deze tekstverwerker geen kans.

NIET ZO VANZELFSPREKEND

Op de redactie vinden we nog een oude tachtiger-jaren-versie van Word: V3.01. Dit al bijna antieke pakket draaide in 1987 ook op 16-bits 68000-machines als de Mac Plus nog snel genoeg (wel alleen in zwart-wit). Op een standaard machine als de A1200 houden Final Writer en WordWorth gelijke tred met deze 'oldtimer'. Ook wat het aantal functies betreft ontlopen de drie elkaar niet veel. Zaken als indexlijsten, eind- en voetnoten, stijlformaten (styles), kop- en voetregels, een ingebouwde hulp-optie en het bewaren van teksten in WordPerfect-, ASCII- en RTF-formaat zijn tegenwoordig eveneens aanwezig in WW5. Dat lijkt vanzelfsprekend, maar het is heel lang anders geweest. Sterker nog, met WordWorth 5 beschikt de Amiga nu pas over de eerste all-round tekstverwerker die aan de functionaliteit van het oude Mac Word kan tippen. Na een directe vergelijking bleek dat Digita's programma net iets meer belangrijke tekstfuncties in huis heeft (macro's en tabellen bijvoorbeeld) dan het Microsoft-produkt. Een enkel menupunt - zoals rekenen in de tekst of het automatisch nummeren van regels - ontbreekt nog in WW5, maar daarin kunnen we voorzien via de ingebouwde ARexx-poort (zie de scripts bij dit artikel).

EEN AVONDJE SHAPESHIFTEN

Met het evenaren van 'Word 1987' is de prestige-koek voor de huidige Amiga-tekstverwerkers wel zo'n beetje op. Het volgende programma dat we op punten vergelijken met de produkten van Digita en Softwood heet WordPerfect 2.1 voor de Mac uit 1991. En daar kunnen we kort over zijn: zowel Final Writer als WordWorth maken geen enkele kans. Na een avondje 'Shapeshiften', controleren en noteren besloeg de lijst van verschilpunten (vrijwel altijd ten faveure van WP) meerdere pagina's. Een kleine greep uit het lijstje van functies die WW5 in vergelijking met het 'oude' WordPerfect nog altijd mist:

- Bestandsbeheer (kopiëren, zoeken en hernoemen van directories en bestanden).
- Configuratie-management (via 'bibliotheken' met instelparameters).
- Statistieken woord- en zinslengte.
- Formatteercodes zichtbaar maken/zoeken/bewerken.
- Nederlandse spellingcontrole en - thesaurus (met onder meer 'zoeken op klank').
- Tekenfuncties voor Bèzier/vector-curves en -krommen.
- Bijschriften voor foto's/tekstkaders met diverse instelparameters.
- Animaties/films in de tekst opnemen en afspelen.
- Outlines (met onder meer een juridische indeling).
- Commentaar in (al dan niet zichtbare) 'mail merge'-velden.
- Negen verschillende tab-typen.
- Auto-record-functie voor macro's.

Over de meer gangbare versies 3.x van Mac-WP, die onder meer in een formule-editor en extra instelmogelijkheden voorzien, hebben we het dan nog niet eens.
Gezien dit alles liggen Digita en vooral Softwood ten opzichte van de 'grote jongens' nog behoorlijk achter. Toch hebben hun produkten een heel behoorlijk niveau bereikt, waar ook de meeste professionals wel mee uit de voeten kunnen. Maar voor bijzonder zware of specialistische tekstverwerkingsklussen schieten Final Writer en WordWorth nog steeds te kort. Amiga-bezitters hoeven daarvoor echter niet noodzakelijk naar andere platforms over te stappen: sinds anderhalf jaar zijn er ook op het voormalige Commodore-paradepaardje genoeg alternatieven voorhanden. Word en WordPerfect draaien dankzij Shapeshifter tegenwoordig ook prima op Amiga's met een 32-bits processor en 4 Mb Fast-RAM.
Voor specifiek technische of wetenschappelijke documenten kan de gebruiker terugvallen op TeX, desgewenst onder Unix (zie de betreffende artikelen in AM 37 en 38). Het beschikbaar komen van andere besturingssystemen betekent dat de Amiga technisch gezien feitelijk elke tekstverwerkingsklus aankan. De prijsdalingen van software op andere platforms maken deze nieuwe mogelijkheden tevens betaalbaarder. Voor Digita en Softwood verhoogt het bovendien de concurrentie - wat de zaken er voor hen niet makkelijker op maakt, maar de consument ongetwijfeld ten goede komt.

paragrafen snel in een bepaalde vorm kan 'gieten'. Daarnaast kunnen we alinea's nu via de menubalk geheel laten inspringen en als het moet ook snel weer terugzetten op de oude positie. Het sterkste punt van WordWorth tegenover de concurrentie - de tabelfunctie - is feitelijk onveranderd gebleven, maar kent nu wel de mogelijkheid om gegevens uit de spreadsheet TurboCalc in te lezen. De bestandsformaten van andere 'rekenvellen', bijvoorbeeld uit de pc-wereld, ondersteunt het pakket hierbij echter nog niet.

SIMPELE WW5 AREXX-MACRO'S

Reken-macro (WW5/FW4): selecteer de berekening met de muis en de Amiga zet er de uitkomst achter.

```
/* Adapted from ProWrite */
/* Select text, calculates & pastes */
Options results
GetText    (FW4: Extract)
If RC ~= 0 Then Exit RC
result=Insert('a=',result)
Interpret result
Cursor Right
Text '='a    (FW4: Type '='a)
```

Regelnummers maken:

```
/* Simple WW5 Numbering macro */
options results

[ wizardreq title "Renum" label "Number blank or
  existing page?" button 1 "_Blank" button 2
  "_Existing"
iden=result

[ wizardreq title "Renum" label "How Many Lines?"
  textbox 1
wizard_gettextbox 1
nm=result

[ wizardreq title "DEFAULT: 10" label "Start with
  number:" textbox 1
wizard_gettextbox 1
rn=result
if rn="" then rn=10

[ wizardreq title "DEFAULT: 10" label "Increment
  by:" textbox 1
wizard_gettextbox 1
inc=result
if inc="" then inc=10

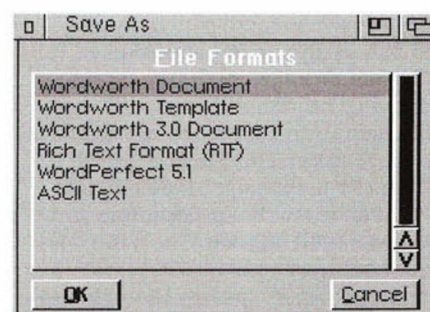
if iden = 1 then do
position sof
do xx=1 to nm
text rn
text " "
rn=rn+inc
newparagraph
end
end

if iden = 2 then do
position sof
do xx= 1 to nm
position sol
text rn
text " "
rn=rn+inc
cursor down
end
end
```

[= deze regels achter elkaar typen.

ONSCHADELIJKE OPTIE

Wel kan WordWorth overweg met teksten uit diverse 'grote' tekstverwerkers. In tegenstelling tot Final Writer, dat alleen het importeren van ProWrite-, Pen Pal- en WordPerfect Amiga-bestanden ondersteunt, herkent het programma heel wat documentformaten. We noemen die van WordPerfect 5.1, WordStar, ASCII, MSWorks for Windows, Windows Write, RTF, Final Copy II, Final Writer en MS Word for DOS. Perfect zijn de import-opties niet. Zo laat de software bij het binnenhalen van een bestand in het universele RTF-formaat alle accenttekens vallen. Naar ons idee voldoen WordPerfect-bestanden in de meeste gevallen nog het best. Dat geldt ook voor het wegschrijven in andere formaten, waarbij WordWorth 5 nog steeds alleen WP-, RTF- en ASCII-bestanden ondersteunt. Weliswaar meer dan Final Writer 4 (louter ASCII), maar in vergelijking met het oude WW2 zijn het er nog altijd minder. Aan de andere kant slikt WW5 bij het importeren van graphics tegenwoordig zowel IFF- (inclusief HAM, EHB en 24-bit) als PCX-, BMP-, GIF-, TIFF-, CGM-, GEM-, IMG- en EPS-plaatjes. Daar steekt het tweetal van Final Writer (IFF en EPS) nogal schril bij af.
Printen doet WordWorth nog steeds goed. De afdrukkwaliteit is dankzij de meegeleverde 'outline'-lettertypen niet beter of slechter dan bij andere tekstverwerkers, maar het programma haalt wel het maximale uit een printer. Op onze BJ10 inkjet hebben we in elk geval weinig te klagen over de resultaten. De optie 'Contour Right' die tijdens de laatste WW-test problemen veroorzaakte (van de onregelmatig gelijnde tekst rond illustraties vielen delen weg) blijkt in versie 5 onschadelijk gemaakt: die doet het dit keer al helemaal niet. 'Straight Right' werkt echter als vanouds.
Daarnaast heeft Digita een 'Background Print'-optie aan het programma toegevoegd. Dankzij deze 'spooler' kan de gebruiker gewoon tekst blijven invoeren tijdens het afdrukken van lange documenten. Echt comfortabel vinden we deze functie niet; zelfs met een 50 MHz 68030-processor aan boord reageert WordWorth stotterend en traag als er op de achtergrond iets wordt geprint. Bovendien blijft de requester die de afdrukvorderingen aangeeft ook bij een Background Print-sessie midden in beeld staan. Ze verdwijnt pas als we haar met de muis verwijderen.



WordWorth 5 kan met de belangrijkste bestandsformaten overweg.

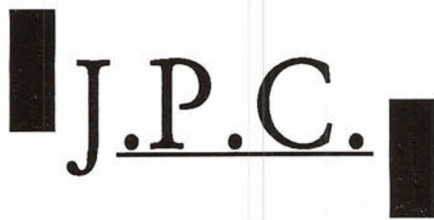
Misschien ligt het aan ons vroege testexemplaar, maar ook hier dringt de indruk van half werk zich wel erg sterk op.

CONCLUSIE

Ondanks onze kritiekpunten vinden we WordWorth 5 zeker geen slecht programma. Integendeel, zelfs met de genoemde gebreken laat het bij ons de indruk achter van een goed en stabiel werkend pakket. Digita's geesteskindje is tot volwassenheid gerijpt en beschikt over alle basisfuncties waarover een moderne Amiga-tekstverwerker dient te beschikken. Door de (in onze ogen noodzakelijke) uitwisselingsmogelijkheden met pc-pakketten scoort het pakket uiteindelijk iets hoger dan Final Writer 4. En net als voor dat programma geldt dat het voor bijna alle Amiga-gebruikers prima zal voldoen.
Toch is dat naar onze mening niet genoeg. WordWorth 5 is feitelijk wat editie 3 enige jaren geleden had moeten zijn. Als we het aantal beschikbare functies van het pakket anno 1996 concreet vergelijken met dat van professionele tekstverwerkers op andere systemen (en dat hebben we dit keer eens serieus gedaan, zie kader) dan ligt het programma op dit punt nog altijd mijlenver achter. Voor Final Writer geldt feitelijk hetzelfde. Daardoor laten de 'zwaargewicht' tekstverwerkers op de Amiga zich nog het beste vergelijken met de lichtgewicht exemplaren uit de pc- of Macintosh-wereld. In vergelijking met vijf jaar geleden is de situatie enorm verbeterd, maar tegen een vloedgolf aan software van buitenaf helpt geen simpele dijkverzwaring, ook al is die dijk op zich solide. Zowel Digita als Softwood zouden zich wel eens mogen realiseren dat het lauwerbed waarop ze rusten zich op een bijzonder moerassige ondergrond bevindt.

Ruud Dingemans

Produkt: WordWorth 5.0 beta 2
Producent: Digita International
Prijs: nog niet bekend
Inlichtingen: Digita International (GB)
Telefoon: 0044-1395-270273



Amiga







Soft & Hardware Dealer

AMIGA

A4000/040/6Mb	69.995 bf/fl	3.850
A4000/030/6Mb/120Mb	56.900 bf/fl	3.129
A1200HD 170Mb Magic	23.900 bf/fl	1.315
A1200 Magic	18.900 bf/fl	1.039
CD32	6.900 bf/fl	379
SX32 Interne uitbreiding vr CD32	9.950 bf/fl	549
Monitor 1084 S	11.900 bf/fl	655
Monitor Microvitec 1438	14.900 bf/fl	819
Monitor Amiga M1438S	13.990 bf/fl	769
Monitor Idek 17" MF-8617E 0.26	35.900 bf/fl	1.975

PRINTERS

Epson Stylus Color inktjet	19.500 bf/fl	1.070
HP Deskjet 600 kl.	10.990 bf/fl	605
HP Deskjet 660 kl.	14.995 bf/fl	825
HP Deskjet 850 kl.	19.990 bf/fl	1.099
Fargo Primera color kl.	34.900 bf/fl	1.920
Lexmark IIc inktjet kl. 360x360	13.550 bf/fl	745
Winwriter 150C	14.900 bf/fl	820
Turboprint professional 4.1	2.750 bf/fl	150
Pelican Press	2.350 bf/fl	129

GENLOCKS

Electronic Design:		
YC genlock	15.500 bf/fl	855
Neptun genlock	26.500 bf/fl	1.459
Sirius II genlock	39.500 bf/fl	2.170
TBC Enhancer	39.500 bf/fl	2.170
Cavin Montage Systeem	34.950 bf/fl	1.920
Supercut	8.950 bf/fl	495
Video converter II	7.900 bf/fl	435
Scandoubler II met YC/Fbas uitg.	15.900 bf/fl	875
A2320 Video enhancer A2000	5.950 bf/fl	329

TURBOKAARTEN

M-Tec:		
Turbo68030/28Mhz/klok/0Mb	4.990 bf/fl	275
Turbo68030/40Mhz/klok/0Mb	6.990 bf/fl	385
Apollo 620 Turboboard A600 25Mhz + Co	7.990 bf/fl	439
Microbotics:		
M1230XA/50Mhz/Co50Mhz/0Mb	15.950 bf/fl	879
GVP:		
A1230 Turbo+ 40Mhz/4Mb	14.950 bf/fl	825
A1291 SCSI contr. voor A1230	3.600 bf/fl	199
GForce 40/40Mhz/4Mb A3/4000	39.995 bf/fl	2.199
Macrosystem :		
Warp-engine A4/3000 SCSI/Ram no CPU	29.950 bf/fl	1.649
Warp-engine 40/40Mhz	42.900 bf/fl	2.359
Falcon A1200 040/25Mhz SCSI opt.	35.995 bf/fl	1.979
Blizard A1200:		
1220/4Mb 020/28Mhz	8.500 bf/fl	469
1220/ADD4 4Mb uitbreiding voor 1220	7.995 bf/fl	439
1230 IV/030/50Mhz/0Mb/opt.FPU	8.900 bf/fl	489
1230 IV/030/50Mhz/50Mhz/0Mb	14.000 bf/fl	769
1230 IV/1260 SCSI kit	4.500 bf/fl	249
1260 Turboboard 060/50Mhz	29.950 bf/fl	1.649
Blizzard 2060 A2000		
060/50Mhz, Ram, Fast SCSI	32.750 bf/fl	1.799
Cyberstorm A4000 060/50Mhz	42.900 bf/fl	2.359
Fast SCSI II DMA controller	8.900 bf/fl	489
I/O Module Fast SCSI, Ethernet, f. serial	19.500 bf/fl	1.070
DKB:		
Cobra 28 28Mhz turboboard A1200	7.500 bf/fl	415
Cobra 40 40Mhz turboboard A1200	9.950 bf/fl	549
Mongoose 50Mhz/Co 50/ 0Mb	15.995 bf/fl	879
Ferret SCSI II Contr. turbocards A1200	3.995bf/fl	220
Wildfire 060/50Mhz A2000	56.995bf/fl	3.135
RapidFire(SCSI+Ram) A2/3/4000	6.500 bf/fl	359
LinkUp (serial,parallel,ethernet)	16.500 bf/fl	909
Sonnet Doubler A4000 040/50Mhz	18.990 bf/fl	1.045
Coprocessor: 68882-50Mhz	5.500 bf/fl	305

DraCo

DRACO 060 = 129.900 BF/FL 7.139
DRACO 040 = 96.900 BF/FL 5.325

Niet vermelde artiekelen : Bel !!!

GEHEUGEN

MBX 1200Z/klok/68881/0Mb	4.900 bf/fl	269
Harms 4Mb Co. opt A1200	8.900 bf/fl	490
MTec 4Mb	6.500 bf/fl	359
DKB 1202 (A1200)	3.995 bf/fl	219
A600 1MB intern	2.990 bf/fl	165
A500 512 Kb intern	1.695 bf/fl	95
A500 2 Mb intern	4.500 bf/fl	249
A500+ 1Mb interm	2.400 bf/fl	135
Supra Ram A500 2-8Mb/ 2Mb	7.995 bf/fl	439
Ram kaart A2000 met 2Mb	5.900 bf/fl	325
DKB 2632 Ramkaart voor A2630	7.995 bf/fl	439
Sim 4 Mb 72p 32bit	2.995 bf/fl	165
Sim 4 Mb GVP 32bit	5.900 bf/fl	325
Sim 8 Mb 72p 32 bit	6.995 bf/fl	385
Sim 16 Mb 72p 32 bit	12.900 bf/fl	710

DIGITIZERS

VLab Motion-Draco	64.900 bf/fl	3.569
VLab Motion A 2/3/4000	43.900 bf/fl	2.415
VLab Motion YUV Componentm.	21.900 bf/fl	1.205
VLab FBAS-A 2/3/4000	11.900 bf/fl	655
VLab Y/C-A 2/3/4000	13.500 bf/fl	745
VLab par, incl. Voeding	8.500 bf/fl	469
VLab par YC, incl. Voeding	15.900 bf/fl	875

GRAFISCHE KAARTEN

Retina BLT Z3, 1 Mb	13.990 bf/fl	765
Retina BLT Z3, 4 Mb	17.500 bf/fl	960
Retina, 1 Mb	7.900 bf/fl	435
Retina, 2 Mb	9.950 bf/fl	549
Retina, 4 Mb	13.990 bf/fl	769
Retina VGA-1084 Monitor Adapter	1.250 bf/fl	69
Alle Retina's incl. XiPaint		
Cybervision 64 2Mb	15.950 bf/fl	879
4Mb	19.995 bf/fl	1.099
CybergraphX, 24 bit software	1.350 bf/fl	75
Picasso-II-RTG	13.900 bf/fl	765
Picasso-II-Multimedia	19.690 bf/fl	1.080
Pablo	6.560 bf/fl	360
Mainactor broadcast	8.645 bf/fl	475
Spectrum EGS 28/24 GVP	16.995 bf/fl	935

GELUIDSKAARTEN

Maestro Professional- A2/3/4000	19.990 bf/fl	1.099
MPro + Sony DAT DTC 690 +		
Maestro BR DAT backup progr.	35.900 bf/fl	1.975
Toccata - A2/3/4000	12.990 bf/fl	715
Toccata kabelset	1.295 bf/fl	75

SOFTWARE

Image FX 2.1	9.995 bf/fl	549
Art Department 2.5	8.995 bf/fl	495
Immagemaster RT	1.995 bf/fl	109
Brilliance	3.900 bf/fl	489
Personal Paint 6.4	2.900 bf/fl	159
Scala MM 400	14.900 bf/fl	819
Lightwave 4.0	39.995 bf/fl	2.199
World Construction set	9.950 bf/fl	549
W.C.S. datadisks vanaf	995 bf/fl	55
Amiatlas Pro 2.0 (Benelux + D)	1.995 bf/fl	110
PC Task 3.1	3.995 bf/fl	220
Amos Professional	2.700 bf/fl	149
Blitz Basic 2.1	3.950 bf/fl	219
Devpac 3	3.850 bf/fl	210
DICE C	6.500 bf/fl	359
Final Writer 4.0	3.950 bf/fl	219
Final Data	2.495 bf/fl	139
FinalCalc	4.900 bf/fl	269
Twist 2 (Hisoft)	4.995 bf/fl	275
Wordworth 5.0	3.950 bf/fl	219
Type Smith 2.5	2.995 bf/fl	165
Pagestream 2.2SE	1.995 bf/fl	110
Pagestream 3.x	9.995 bf/fl	549
Provector 3	9.900 bf/fl	545
Ami-FileSafe User Version	1.695 bf/fl	95
Pro	3.760 bf/fl	209
Directory Opus 5.0	2.950 bf/fl	165
Diavolo Backup	2.195 bf/fl	120
Monument Designer	8.900 bf/fl	489

HARDWARE

Emplant Deluxe (Mac Emulator)	16.900 bf/fl	929
Emplant 586DX Module	5.900 bf/fl	325
Harddisken IDE 2.5" 120 Mb	5.900 bf/fl	325
Harddisken IDE 3.5" 1.0Gb	8.995 bf/fl	495
Harddisken SCSI 1.0Gb	10.900 bf/fl	599
SCSI AV 2.1Gb	31.900 bf/fl	1.755
SCSI AV 4.3Gb	41.900 bf/fl	2.299
SyQuest 105Mb SCSI/IDE int.	8.900 bf/fl	489
SyQuest 270Mb SCSI/IDE int.	13.995 bf/fl	769
SyQuest EZ 130Mb SCSI ext.	10.950 bf/fl	599
Zip Drive 100Mb scsi ext./int.	9.500 bf/fl	525
Jazz Drive 1.0Gb scsi int. 3,5"	21.995 bf/fl	1.210
Medium 105 Mb	1.795 bf/fl	99
Medium 270 Mb	2.290 bf/fl	126
Medium EZ 135 Mb	895 bf/fl	49
Zip Medium 100 Mb	795 bf/fl	45
Externe behuizing 5"1/4	3.950 bf/fl	219
Hardisk 105Mb +controller+		
2Mb ram voor A500	10.995 bf/fl	605
Rapidfire SCSI II contr.A2/3/400(	6500 bf/fl	359
Oktagon AT 2008 A2/3/4000	3.900 bf/fl	215
Oktagon SCSI 2008 A2/3/4000.	6.500 bf/fl	359
SQUIRREL SCSI pcmcia A6/1200	2.950 bf/fl	165
Surf Squirrel scsi + serialport	4.995 bf/fl	275
Tabby A5 Graphics Tablet	3.250 bf/fl	179
Newsketch A4 Graphics Tablet	12.900 bf/fl	710
CD-Writer 2x write 4x read	31.900 bf/fl	1.755
Master Iso software CD writer	12.995 bf/fl	715
CD-Rom Mitsumi 4X IDE intern	3.900 bf/fl	215
CD-Rom 6X IDE intern	6.995 bf/fl	385
Nec CD-Rom SCSI Extern	7.900 bf/fl	435
Portable CD-Rom Player SCSI	5.900 bf/fl	325
Tandem controller	3.500 bf/fl	195
ATAPI driver kit IDE CD-ROMS	2.295 bf/fl	125
ASIM CDFS 3.4 CD-Rom control softw.	2.900 bf/fl	159
Hand Scanner	4.900 bf/fl	269
Flatbed Scanner Epson GT9000	39.900 bf/fl	2.195
ScanQuix 2 Scanner Software	3.500 bf/fl	195
Modem Sportster USR 28.800 + Fx	10.900 bf/fl	599
Modem PCMCIA USR 14.400 + Fx	12.900 bf/fl	709
GP Fax (fax software)	2.795 bf/fl	155
Multifax Professional	3.595 bf/fl	199
Multiterm 3.6	2.250 bf/fl	125
Termite (modem software)	2.295 bf/fl	129
Parnet 3 m	995 bf/fl	55
Liana 1.8 m	2.250 bf/fl	125
Ariadne (ethernet kaart)	8.995 bf/fl	495
Ethernet kaart ASDG	12.900 bf/fl	710
Ethernet PCMCIA kaart	12.900 bf/fl	710
Enlan DFS (netwerk software)	10.995 bf/fl	599
AmiTCP/IP (netwerk protocol)	3.900 bf/fl	215
A4000/A1200 Tower behuizing	11.900 bf/fl	655
A4/1200 Tow. behuiz. + daughtb.	17.900 bf/fl	985
idem + voeding	21.000 bf/fl	1.155
Voeding A5/6/1200 licht besch. 4.5A	1.995 bf/fl	110
Zware voeding A5/6/1200 250W	3.995 bf/fl	220
Drive 3.5 extern	2.650 bf/fl	145
Drive 3.5"Ext. 1.76 Mb Slimline	4.500 bf/fl	249
Kickstart 3.1 A500/2000	3.795 bf/fl	199
A3000/4000/1200	4.350 bf/fl	229
Midi: 2 out, 2 thru, 1 in doorgevoerd	1.695 bf/fl	95
Sound digitizer:		
Quartet	995 bf/fl	55
Technosound 2	1.950 bf/fl	110
GVP DSS 8+	3.995 bf/fl	220
Aura 12bit pcmcia	4.995 bf/fl	275
Audiomaster IV	3.500 bf/fl	195
Music X 2.0 + Notator	3.900 bf/fl	215
Deluxe Music construction set	3.900 bf/fl	215
Samplitude-Pro II (SEC'D)	4.950 bf/fl	275
Octamed Pro V6.0 CD, enz. ...	1.795 bf/fl	99
Teletext Decoder alle Amiga's	2.950 bf/fl	165

Schietboomstr. 7 - 9 B-3600 Genk Belgie Tel.: ++ 32-(0)89-35.41.23 Fax.: 30.30.41
NL: AMRO 40.55.80.444. BEL: BACOB 784-5556506-81 1 gulden = 18,2bfr

Open: di t/m za. 10.00 - 12.00 13.00 - 19.00 za. 18.00
Wijzigingen en drukfouten voorbehouden

Graffito24 versus Vidi Amiga24

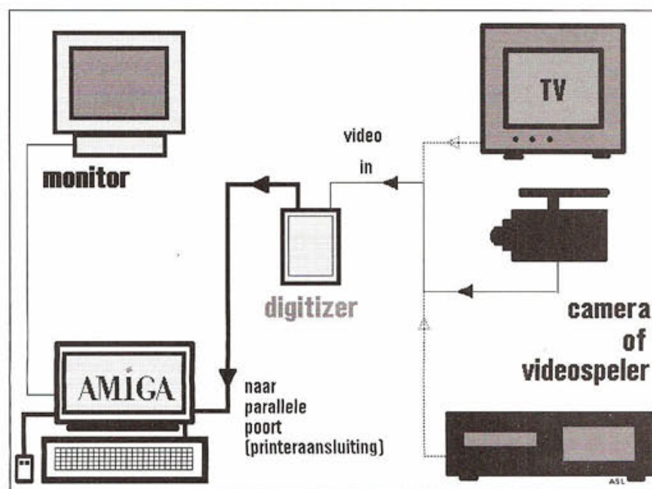
Met een 'real time' digitizer legt u video- of televisiebeelden vast op de harde schijf van de Amiga: één enkel plaatje, maar ook een klein filmpje. Die kunt daarna leuk gebruiken in een presentatie of publicatie, op een t-shirt of als poster afdrukken. Enige tijd geleden testten we de interne VLab en de FrameMachine. Nu twee apparaten die zich op de printerpoort laten aansluiten en dus ook geschikt zijn voor Amiga's zonder inbouwmogelijkheden. En nog 24-bits ook, dus goed voor meer dan zestien miljoen kleuren! Het betreft de Graffito24 en de Vidi Amiga24. We keken met name naar de mogelijkheden, de kwaliteit en het bedieningsgemak. Lees ons onderzoek voordat u naar de winkel rent.

Digitaliseren: vreugde of verdriet?

Om een videobeeld, foto of tekening in de computer op te slaan, moeten we het plaatje eerst digitaliseren: een elektronische manier van in stukjes hakken. De afbeelding wordt in een groot aantal vakjes verdeeld (hoe meer hoe beter) en elk deeltje (in computertermen pixel of beeldpuntje genaamd) krijgt een waarde toegekend, die betrekking heeft op de kleuren/of zwartwit-nuances. Omdat videobeelden vijftig maal per seconde wisselen moet dat razendsnel ofwel 'real time' gebeuren. Een paar jaar geleden ging dat alleen maar met hele snelle computers of dure randapparatuur. De 'slow scan'-digitizers die toen bestonden (meestal voor zwartwit-doeleinden) gaven goede resultaten, maar waren een beetje traag. Bovendien mochten de beelden niet bewegen. Inmiddels is de computertechniek - en in het bijzonder de miniaturisering - dusdanig vergevorderd, dat er regelmatig handige (en betaalbare) apparaten op de markt verschijnen die ook met minder snelle computers redelijk goede kleurenplaatjes kunnen vastleggen. Zèlfs als die bewegen.
Uit Schotland ontvingen we de Vidi Amiga24 RT en uit Duitsland de Graffito24 ter beoordeling. De toevoeging '24' slaat op het gegeven dat we er 24-bits plaatjes (met meer dan zestien miljoen kleuren) mee kunnen maken. Wie nog niet helemaal vertrouwd is met de in dit artikel gebezigde termen raden we aan de artikelen over DeskTopVideo in AM 31 tot en met 35 nog eens door te nemen.

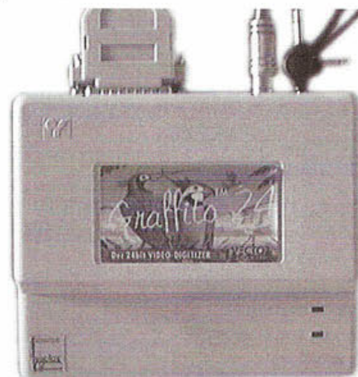
SIGNALEN BINNENHALEN

De aansluitingen voor beide merken ontlopen elkaar niet veel (zie figuur 1).



Figuur 1: De digitizer speelt een centrale rol in het aansluitschema.

Voor de 9 volts-gelijkstroomvoeding hebben we een adapter nodig die alleen bij de Graffito wordt meegeleverd. In de handel betalen we een kleine dertig gulden voor het apparaatje (let wel op de polariteit en het voltage!). Bij beide merken signaleren we dat de stekker van de voeding gevaarlijk dicht in de buurt van de video-ingang komt (vooral bij gebruik van een universele adapter). Dit kàn kortsluiting veroorzaken.
De verbinding met de parallelle poort van de Amiga (de printeraansluiting) komt tot stand middels een bijgeleverde kabel. Bij de Graffito heeft deze een lengte van circa twee meter, die van de Vidi Amiga meet slechts dertig centimeter. Theoretisch zijn kortere, platte kabels beter dan lange en ronde. Wij ondervonden echter geen verschillen.
De Vidi Amiga kan zowel Y/C (S-Video) als composiet videosignalen binnenhalen terwijl 'onze' Graffito louter composietsignalen accepteert. Uit de documentatie blijkt echter dat er ook een S-Video versie van het apparaat bestaat. Voor composiet video (ook wel FBAS, CVBS of KBOS genaamd) hebben we een kabel met tulpstekkers (cinch) nodig. De fabrikant van de Vidi Amiga stopt die er netjes bij. Y/C-signalen vergen een kabeltje dat aan beide kanten in een 5-polige miniDIN-stekker (Hosiden) voorziet.



De Graffito24 neemt maar weinig ruimte in beslag. Rechtsonder zien we het rode en groene ledje.

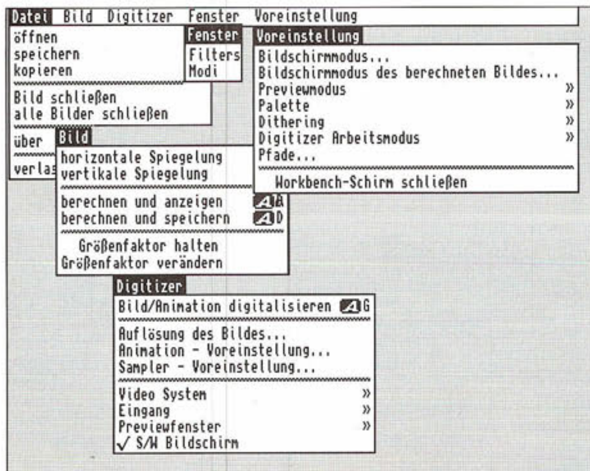
DE GRAFFITO

De Duitse Graffito bestaat uit een klein (15 x 12 x 4 cm) plastic kastje met bovenop een rood en groen lichtje (ledjes) en aan de achterzijde een 25-polige stekkerbus voor de verbinding met de parallelle poort. Verder ontwaren we een video-ingang (tulpstekkerbus) en een aansluiting voor de voeding. De videosignalen kunnen afkomstig zijn van een camcorder, videorecorder of televisie. Voordat we de computer aanzetten en het apparaat onder spanning zetten,



Een blik op de diverse aansluitingen van de Graffito24.

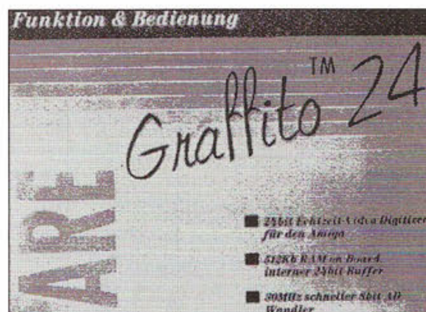
vergewissen we ons ervan dat alle aansluitingen in orde zijn.
Het installeren van de software geeft geen problemen, maar de gebruiker moet wel even opletten of hij een 'oude' Amiga heeft (met een 68000 CPU) of een nieuwer model, al dan niet met co-processor. Als alles goed gaat, licht op de Graffito het rode ledje op als bewijs dat er spanning is. Het groene lampje gaat pas branden wanneer er een videosignaal binnenkomt. De menubalk van het programma



Figuur 2.

(figuur 2) herbergt een trekmenu 'Voreinstellungen' waarmee we de resolutie van het beeldscherm en het gedigitaliseerde plaatje kunnen instellen. We kiezen respectievelijk HiRes en HiRes lace en gaan aan de slag. Na een klik op 'Bild/Animation Digitalisieren' verschijnt in de benedenhelft van het scherm een venster met in het midden een klein zwart 'kijkgat' (160 bij 64 beeldpuntjes) dat zich eventueel laat verdubbelen. Links, rechts en onderaan stuiten we op een aantal knoppen. De onderste rij buttons dient om meerdere plaatjes achter elkaar (de Graffito spreekt over 'Animation') op te nemen. Later meer hierover.

Na het selecteren van 'Preview' verschijnt in zestien grijstinten het actuele videobeeld (figuur 3). Het is wat 'schokkerig' omdat er slechts drie tot vijf beeldjes per seconde worden vertoond. Het kiezen en vastleggen van een plaatje geschiedt tamelijk omslachtig: om de preview-mode te verlaten moeten we op het juiste moment op de linker muisknop drukken. Of desgewenst andersom: de muisknop ingedrukt houden en hem bij het zien van het gewenste beeld loslaten. Vervolgens klikken we op 'Einlesen', waarop het scherm een zwartwit of ruw kleurenplaatje toont. Het blijkt opnieuw een preview. Nu kiezen we 'Farben Gewinnen'. De computer begint te rekenen en na een minuutje komt het plaatje in een groot venster te voorschijn (640 x 512 punten, met opgave van de benodigde opslagruimte: 960 Kb). Via 'Bild' klikken we het commando 'Berechnen und Anzeigen' aan. Met een beetje geluk (we zullen nog zien dat dat geen kwaad kan) verschijnt het uiteindelijke plaatje dan op het scherm (figuur 4). Middels 'Speichern' leggen we het resultaat vast op diskette of harde schijf.



Figuur 4.

SHOCKING COLOURS

Is het plaatjes niet naar wens, bijvoorbeeld omdat de kleuren, het contrast of de helderheid afwijken, dan passen we een en ander aan met de daarvoor bestemde schuifregelaars aan de linkerkant van het menu. Dat is echter gemakkelijker gezegd dan gedaan. Ze lopen van nul tot dertig en als je de middenstand aanhoudt zie je niets anders als 'shocking colours'! Wat dan wel? De gebruiksaanwijzing geeft geen uitsluitsel en zegt alleen dat de aanpassing van de parameters automatisch verloopt. Daar hebben we echter niets van gemerkt.

De 'trial and error'-methode dan maar, al moeten we dan wel elke keer de hele procedure opnieuw doorlopen. Uiteindelijk kwamen we terecht op stand vijf of zes voor zowel 'Helligkeit', 'Kontrast' als 'Farb-Intensität'. Als het ooit zover komt tenminste.



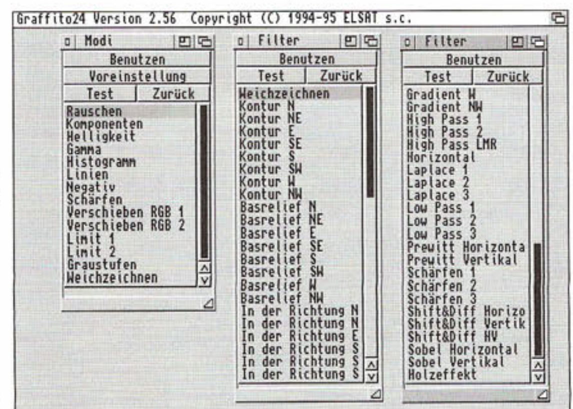
Figuur 3.

Het programma slaat alle plaatjes op in het Chip-geheugen en dat dreigt, zonder melding vooraf, snel vol te lopen. Het resultaat: de zaak bevriest. Door de 'Bilder' op tijd te 'Schließen' hebben we daar (maar ook dat is niet helemaal zeker) geen last meer van. Ook op andere momenten loop je als gebruiker grote kans dat het programma 'hangt'. Resetten is dan de enige remedie. Soms krijg je een gele 'Recoverable Alert', gevolgd door 'Program failed, error #80000008', soms gewoonweg een rode 'Guru'. Droevig. Een ander woord is er niet voor.

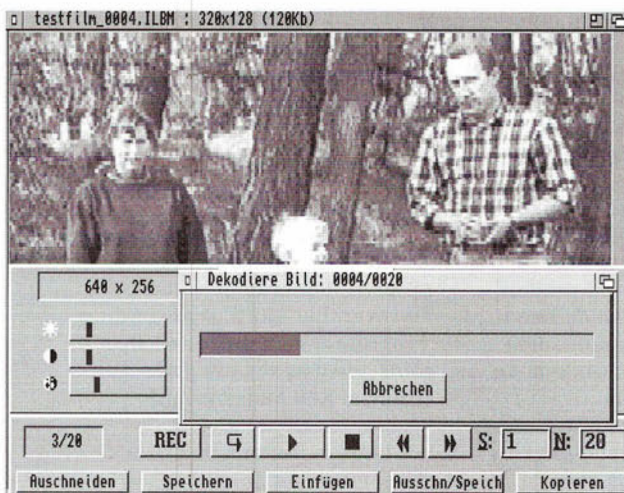
We hebben het nog niet over de vensters 'Filter' en 'Modi' (figuur 5) gehad. Waar ze voor dienen vermeldt de handleiding niet. Te omvangrijk en derhalve weinig zinvol wellicht. En dus zochten we het zelf maar uit. Iets waar we al snel schoon genoeg van kregen overigens; zulke vreemde effecten en kleuren zie je niet vaak meer...

SOUND SAMPLER

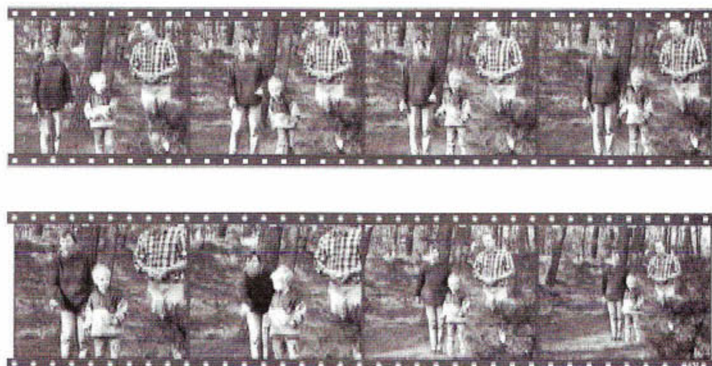
Het staat ons vrij te kiezen uit zeven paletten. Het eerste zou meteen het gedetailleerdste van het stel zijn. Naar het hoe en waarom blijft het echter opnieuw gissen. Wie met de Graffito in zee gaat, laat dan ook veel beter een beeldbewerkingspakket als ADPro of ImageFX los op z'n gedigitaliseerde plaatjes. Nog een paar voorbeelden van de uitermate nonchalante en slordige aanpak: het menu geeft aan dat we een venster 'Sampler' kunnen oproepen. En zowaar, zelfs de handleiding wijdt een hele pagina aan de verschillende audio-instellingen. Maar wat lezen we in een van de laatste regels? 'Hinweis: de Graffito24 is een video-digitizer. Voor het digitaliseren van geluid heeft u specifieke hardware nodig. Een (jawel) sound sampler!'. En even verderop staat dat de resolutie van het 'preview'-venster in 'HAM8, 256 Farben oder 16 Gasthöfe' kan worden weergegeven... Gasthöfe? Schnell zur Graustufe, Jungs!



Figuur 5: Veel mogelijkheden, maar waar dienen ze allemaal voor?



Figuur 6: Het berekenen van onze animatie neemt bijna een kwartier in beslag.



Figuur 7: Wanneer we dezelfde animatie met Scala vertonen levert dat kleinere, maar wel scherpere beelden op.

In de animatiestand (alleen te gebruiken in combinatie met niet-geïnterlinieerde beelden) nemen we een twintigtal videobeelden achter elkaar op. De pauze tussen elk beeldje laat zich per 1/50 seconde instellen. Dat werkt, maar het berekenen van de uiteindelijke animatie neemt bijna een kwartier in beslag (figuur 6). Door de animatie later via een pakket als Scala in een hogere resolutie te vertonen, krijgen we weliswaar kleinere beeldjes, maar ze zijn heel wat scherper (figuur 7).

TELETEKST ONTVANGEN

Bij de Graffito-software wordt ook het programma VideoText geleverd. Hiermee plukken we teletekstpagina's van de televisie, ook al is die niet voorzien van teletekstfaciliteiten.



Figuur 8: Een ietwat rommelig resultaat. Vreemd, want de ontvangst is nochtans goed.



De VTex 'bevroor' in ons geval een beetje te veel...

Vervolgens mogen we kiezen of we de pagina's in IFF- of in ASCII-vorm opslaan in het geheugen van de Amiga. De omroepen zenden de teletekst-informatie zoals bekend mee met de televisiebeelden, en wel in enkele 'vrije' beeldlijnen. De Graffito pikt die beeldlijnen eruit, digitaliseert ze en maakt er een bestand van.
We starten het proces en de software meldt keurig dat de pagina's worden verzameld. Bovenin beeld zien we de paginanummers regelmatig verspringen. Ondertussen is de Amiga compleet 'dood': de klok loopt niet, de cursor is bevroren. Zo na een uurtje (!) zijn alle pagina's ingelezen in de Amiga 4000/040 en verschijnt de eerste in beeld. Flink misvormd, en met enige moeite leesbaar (figuur 8). Kennelijk is er nog wat mis met de hardware en/of de programmatuur want op onze televisie (wèl van teletekst voorzien) oogt alles perfect. Van een slechte ontvangst is dus geen sprake. Van dezelfde fabrikant bestaat overigens ook een apart apparaatje dat teletekstpagina's zichtbaar maakt. Bij deze VTex zit overigens een nieuwere versie (1.5) van de software, waarmee we ook een selectie uit het teletekstaanbod kunnen maken. Jammer genoeg lukte het ons niet om ook maar één pagina (zelfs niet misvormd) op het scherm te krijgen. Integendeel: alles 'bevroor'. We geven de producent het voordeel van de twijfel en houden het (in het geval van de VTex) op een exemplarische fout.

VIDI AMIGA24 RT

Nog kleiner en lichter dan de Graffito is de Vidi Amiga24 RT. De 25 polige stekkerbus zit nu aan de voorkant en de videoaansluitingen (drie stuks maar liefst: twee composiet en één S-video) aan de achterzijde. Geen signaallampjes dit keer. Die zouden ook weinig nut hebben, want de bijgeleverde platte kabel is zo kort dat de Vidi Amiga in de praktijk achter de Amiga komt te staan.
De software laat zich gemakkelijk installeren en het Engelstalige handboek is duidelijk en 'to the point'. Aan een Nederlandse versie wordt overigens gewerkt. Door het ontbreken van een inhoudsopgave en een index zoekt het af en toe wat lastig, dat wel.
In de doos vinden we ook een 'phono-phono' videokabel met twee tulpstekkers voor de composiet video-aansluiting. Bezitters van Hi-8 of S-VHS apparatuur zullen meestal van een Y/C-kabel gebruikmaken. Dit komt de beeldkwaliteit immers flink ten goede. We hadden de beschikking over zowel de 24 RT- als de 24 RT Pro-uitvoering. Het verschil zit 'm in de maximum resolutie: die is voor het eerstgenoemde apparaat 360 x 576 pixels (LoRes) en voor de 'Pro' 720 x 576 (HiRes).

Wat dit uitmaakt leest u straks.



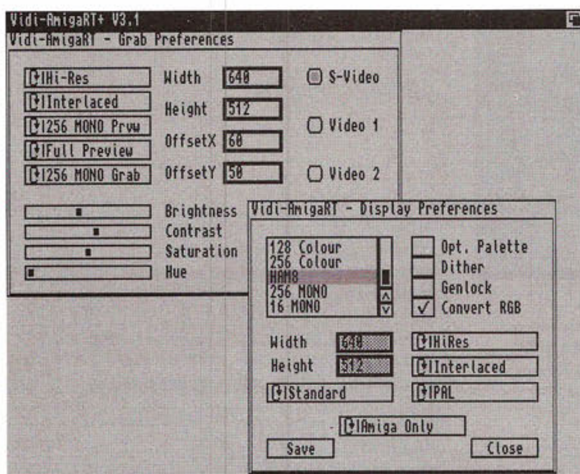
De Pro-uitvoering van de Vidi Amiga24 RT.

RESOLUTIES SPECIFICEREN

Geen menubalk bij de Vidi Amiga, maar een hoofdcontrolevenster met een mooi plaatje van waaruit we alles kunnen regelen en waar we ook steeds weer terugkeren (figuur 9). Ook zien we vier 'Image Control'-knoppen en twee 'File Management'-buttons. Het plaatje is aardig, maar weinig functioneel; de ruimte die het inneemt had men beter



Figuur 9: Een mooi plaatje. Wel jammer van het geheugen.



Figuur 10: We kunnen flink wat voorkeuren vastleggen met de software van de Vidi Amiga24.

gebruikt om de Preferences (figuur 10) in onder te brengen. Nu bereiken we dit onderdeel pas na het aanklikken van twee knoppen. Om te beginnen leggen we er vast hoe de preview op het scherm moet verschijnen: in kleur (maar dan slechts op een kwart van de beeldbuis), zwartwit of grijstinten (zestien of 256). Het kleurenplaatje is wel erg ruw en valt om die reden niet aan te raden. Verder specificeren we hier de resolutie en het aantal kleuren van het definitieve plaatje.

Het 'Grabber Control Panel' (figuur 11) informeert ons over de actuele toestand van de Amiga: hoeveel geheugen we nog ter beschikking hebben, hoeveel plaatjes er al vastgelegd zijn, welke video-aansluiting actief is, enzovoort. De button 'Grab' geldt als de belangrijkste functie in dit menu. In



Figuur 11: Het Grabber Control Panel.

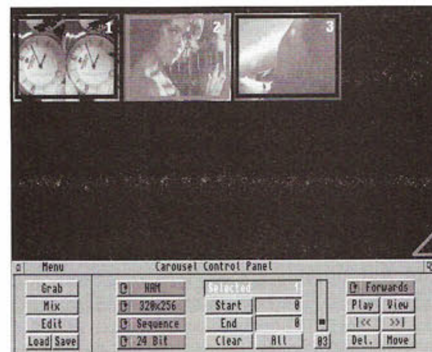
het 'Preview Screen', dat 'onder' het bedieningspaneel ligt, zien we de wisselende videobeelden (in zwartwit). Zodra we op 'Grab' klikken bevriest het actuele beeld. De computer slaat het plaatje meteen op in het geheugen. De snelheid waarmee dat gebeurt hangt af van de Amiga, de gekozen resolutie en het aantal kleuren. Voldoet de 'grab' dan kiezen we voor 'Store'. Het plaatje belandt dan in de 'Carousel' (figuur 12). Dat kan dat ook automatisch, mits we in het begin van het traject op 'Auto' drukken. Die 'draaimolen' is een typisch Vidi Amiga fenomeen, want je bent verplicht om mee te draaien, of je nou wilt of niet. Zit het gedigitaliseerde plaatje niet in de carrousel, dan laat het zich niet vastleggen op de harddisk. Met het 'Image Processing Panel' (figuur 13) mogen we het beeldje desgewenst nog wat verfijnen. De ingebouwde beeldbewerker telt 25 goed gedocumenteerde effecten, die het deze keer wèl goed doen. Na afloop kunnen we de plaatjes wegschrijven in formaten als ANIM, IFF en JPEG.

TRIGGER HAPPY

Het moment van 'vastleggen' laat zich met de Vidi Amiga nog op andere manieren bepalen. We kunnen namelijk gebruikmaken van een tijdklok. Via 'Sequence Preferences' geven we dan precies aan om de hoeveel tijd (seconden, minuten, uren) we een beeld willen opnemen. Met een 'trigger' digitaliseren lukt ook. Daarvoor sluiten we een schakelaar aan op de joystick-poort. Wat een mogelijkheden biedt dat! Het 'filmen' van opengaande bloemen, plaatjes maken van bezoekers (ongewenst of niet) die op een vloercontact of iets dergelijks stappen, wolken opnemen die langs het raam zweven en ga zo maar door. De beelden worden in het YUV-formaat in de carrousel opgeslagen en vervolgens (in de Mix-stand) omgezet tot een animatie of afzonderlijke plaatjes.

Een enkele keer kregen we de melding 'Not enough memory for this function'. We ontdekten niet waar dat aan lag. In elk geval niet aan de 18 Mb in onze Amiga 4000.

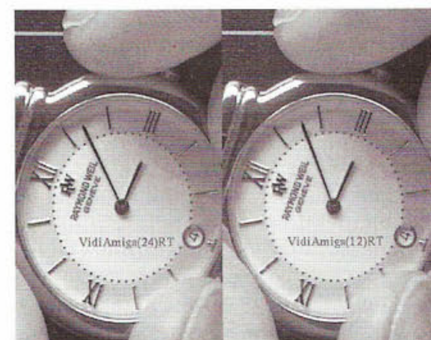
Tussen de Vidi Amiga24 RT en 24 RT Pro zit een prijsverschil van *f* 250,-. Welke extra's krijgen we hiervoor? Of met andere woorden: wat missen we als we niet voor de Pro-versie kiezen?



Figuur 12: De Carousel is een verplicht nummer. Je zùlt een rondje meedraaien.



Figuur 13: Goed gedocumenteerde effecten, die het deze keer wèl goed doen.



Figuur 14: Om echte verschillen te zien, moeten we de plaatjes eerst behoorlijk 'opblazen'.

Het verschil schuilt louter in de hardware en uit zich zoals gezegd in de (maximale horizontale) resolutie: 720 pixels voor de Pro, 360 voor de gewone versie. De Pro geeft dus een 'scherper' beeld. Wie met Hi-8 of S-VHS werkt en de hiermee verkregen winst aan beeldscherpte wil behouden, moet in principe voor de Pro kiezen. De minder veeleisende consument die gewoon graag leuke plaatjes vastlegt, kan volstaan met de gewone uitvoering. Op de bijgeleverde diskette vonden we een plaatje dat het verschil in scherpte weergeeft (figuur 14). Op een monitor is het onderscheid redelijk goed waarneembaar. Beide modellen kunnen overigens uit de voeten met 24-bits grafische kaarten zoals de Retina en de Harlequin, al hebben we dat niet kunnen verifiëren.

KIJK EN VERGELIJK

We digitaliseerden met alle drie de apparaten het 16:9 testbeeld van BRTN2 en deden dat ook meteen met onze ingebouwde VLab (zie figuren 15 a-d). Telkens hanteerden we de stand composiet video. Het Graffito-beeld, hoewel wat korrelig en weinig briljant, is acceptabel mits we eenmaal de juiste instelling hebben gevonden. In de lage resolutie lijkt de kwaliteit iets te

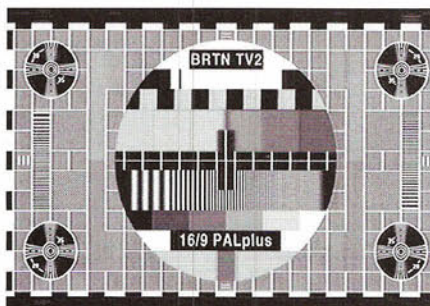


Fig. 15a: Het BRTN2-testbeeld in 256 kleuren (HiRes interlaced), rechtstreeks opgevangen met de VLab.

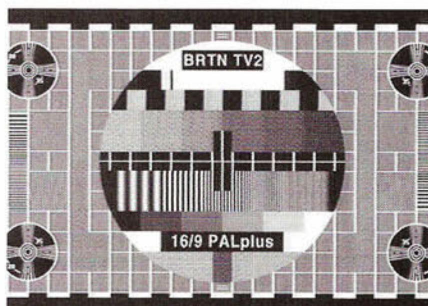


Fig. 15b: De Graffito in actie...



Fig. 15c: De standaard Vidi Amiga...

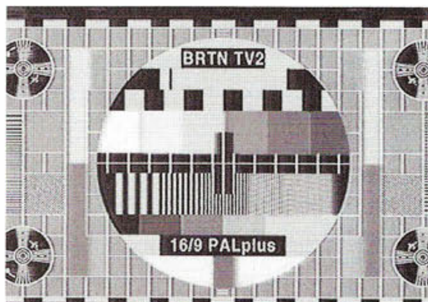


Fig. 15d: en de Vidi Amiga Pro.

verbeteren, in het bijzonder als we ons op de korreligheid van de gekleurde vlakken focussen. Mogelijk heeft dat te maken met de relatief kleine (512 Kb) geheugenbuffer van de Graffito. Dat is nèt te weinig voor een grotere resolutie, laat staan voor 24-bits plaatjes. Met de Vidi Amiga Pro is het testbeeld bijna perfect. Bijna, want het apparaat pakt net niet het hele beeld mee. De kwaliteit van de gewone Vidi Amiga (lage resolutie, niet geïnterlinieerd) is vanzelfsprekend minder.

CONCLUSIE

De kwaliteit van de met de Graffito gedigitaliseerde plaatjes is voor verbetering vatbaar, doch acceptabel als we de prijs in ogenschouw nemen. De Vidi Amiga scoort beter, maar daar tellen we dan ook wat meer guldens voor neer. Zeer zwakke punten van de Graffito zijn de software en de gebruiksaanwijzing. De Vidi Amiga biedt meer mogelijkheden dan de Graffito, al neemt dat niet weg dat de bijbehorende programmatuur ons af en toe ook in de steek liet. De software zou sowieso aan waarde winnen als de carrousel geen verplicht nummer zou zijn. In de teletekst-optie van de Graffito schuilt een potentieel pluspunt ten opzichte van de Vidi Amiga. In de huidige uitvoeringen is het echter zonder meer deze laatste digitizer die onze voorkeur geniet.

Adriaan Stoffelsz

Produkt: Graffito24 (VHS)
Prijs: *f* 399,- (S-VHS uitvoering: *f* 449,-)
Produkt: VTex
Prijs: *f* 129,-
Producent: FG24 Elsat, HK-Computer GmbH, Keulen (D)
Inlichtingen: Barlage, telefoon: 045-5425881

Produkt: Vidi Amiga24 RT
Prijs: *f* 449,-
Produkt: Vidi Amiga24 RT Pro
Prijs: *f* 699,-
Producent: Quantum Leap Software Ltd, Livingston, Schotland
Inlichtingen: Computer City, telefoon: 010-4517722



AREXX CURSUS

De basisprincipes van het schrijven van een ARexx-script hebben we inmiddels onder de knie. We zijn vertrouwd geraakt met de opbouw van een script, weten hoe we instructies moeten gebruiken en kunnen zelfs de ARexx-poort van applicaties aanspreken. Maar dat wil absoluut niet zeggen dat alles meteen van een leien dakje zal verlopen. De mogelijke problemen die we tegenkomen bij het programmeren in ARexx vormen het onderwerp van dit derde en laatste cursusdeel. Wat zijn de veel voorkomende fouten en hoe ontdekken we waar ze zitten?

deel 3: **HET 'DEBUGGEN' VAN SCRIPTS**

Om het opsporen van programmeerfouten - ook wel 'bugs' genoemd - te vergemakkelijken, is het van groot belang het script zo duidelijk mogelijk te maken. 'Spring in' als dat de overzichtelijkheid ten goede komt. Maak van terugkerende routines een subroutine of functie. Gebruik commentaren om het script begrijpelijker te maken. Op die manier blijft een programmaatje inzichtelijk, zelfs wanneer we het pas na een half jaar weer eens onder ogen krijgen. Verder zorgen we ervoor dat de naam van een variabele meteen 'verraadt' waarvoor deze gebruikt wordt. Deze tips vragen een extra inspanning van de programmeur, maar bij het 'debuggen' (foutvrij maken) van scripts hebben we er heel wat profijt van.

OPDRACHTREGELS VERDELEN

Wat de leesbaarheid van een script niet bepaald ten goede komt is het gebruik van superlange regels. Hiervoor bestaat gelukkig een oplossing. ARexx staat namelijk toe dat we een opdracht over meerdere regels verdelen.

Op de plaats waar we 'hakken', dienen we wel een komma te zetten. Deze komma heeft hetzelfde effect als een spatie in een normale opdrachtregel.

```
say 'Regel' n 'kan in wel' x 'stukken gehakt worden.'
```

mogen we dus ook schrijven als:

```
say 'Regel',
    n,
    'kan in wel',
    x,
    'stukken gehakt worden.'
```

Willen we een lange tekst-string over meerdere regels verdelen, dan splitsen we deze eerst op in een aantal sub-strings.

```
say 'Dit is een lange string die we graag',
    'over meerdere regels willen verdelen.'
```

VEEL VOORKOMENDE FOUTEN

Maar zelfs wanneer we extreem netjes programmeren, zullen er nog regelmatig fouten in het script opduiken. Een aantal 'bugs' keert wel opvallend vaak terug. We behandelen die veel voorkomende fouten aan de hand van een script dat met opzet een aantal onjuistheden bevat.

```
/* $VER: ToonAssigns.rexx 1.0 (28.3.96)
Toon alle assign-regels uit de User-Startup.
NB: Dit script bevat expres fouten! */

t = 0
open('startup','S:User-Startup','r')
do while ~eof('startup')
regel=readln('startup')
if pos('ASSIGN',upper(regel)) > 0 then do
t = t + 1
say t':' regel
end
close('startup')
```

```
Uitvoer venster
1: Assign ImageFX: Work1:ImageFX2  DEFER
+++ Error 26 in line 13: Missing or unexpected END
Command returned 10/26: Missing or unexpected END
rx failed returncode 10
```

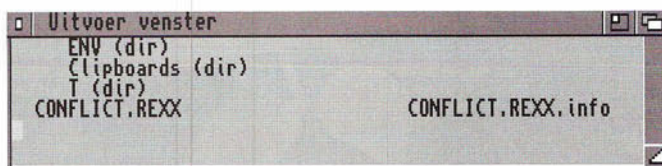
Starten we het script vanuit de Shell middels 'RX ToonAssigns.rexx', dan verschijnt er direct een foutmelding. Het systeem meldt dat er een 'end' te veel of te weinig in het programma zit. In principe behoort er voor elke 'end' ook een 'do' aanwezig te zijn. De instructie 'select' vormt een uitzondering op deze regel en moet te allen tijde met 'end' worden afgesloten. We dienen nu één voor één alle end's en do's te onderzoeken, totdat we op de boosdoener stuiten. Hierbij is het regelnummer uit de foutmelding volstrekt onbruikbaar: het probleem kan zich veel eerder in het script bevinden. De error treedt namelijk pas op wanneer ARexx een 'onverwachte end' tegenkomt of, zoals in dit geval, het einde van het script bereikt. In dit voorbeeld hebben we het onszelf onnodig moeilijk gemaakt door de regels niet in te laten springen. Doen we dit alsnog, dan komt de ontbrekende 'end' snel boven water.

Het script telt nog een andere 'populaire' fout. Er worden twee functies, te weten 'open()' en 'close()', direct aangeroepen alsof het instructies zijn. In dit geval loopt het goed af, maar doorgaans gaat het script de mist in en zoeken we ons vervolgens een ongeluk naar de oorzaak. Om het goed te doen, moeten we beide functies met de instructie 'call' aanroepen. Hier volgt het script nog een keer, maar dan zonder de fouten.

```
/* $VER: ToonAssigns.rexx 1.0 (28.3.96)
Toon alle assign-regels uit de User-Startup. */

t = 0
call open('startup','S:User-Startup','r')
do while ~eof('startup')
```

```
    regel=readln('startup')
    if pos('ASSIGN',upper(regel)) > 0 then do
       t = t + 1
       say t':' regel
       end
    end
call close('startup')
```



Een ander probleem dat wel eens de kop opsteekt is het zogenaamde else-conflict. Het doet zich voor wanneer we twee 'if' instructies vlak na elkaar gebruiken.

```
/* $VER: Conflict.rexx 1.0 (28.3.96)
Voorbeeld van een else-conflict. */

n = 0
if n >= 0 then
   if n > 0 then
      say 'groter dan nul'
else
   say 'kleiner dan nul'
```

Uitvoer venster
kleiner dan nul

Als we dit script activeren, krijgen we de melding dat 'n' kleiner is dan nul. Vreemd, want normaal gesproken behoort het script geen enkele melding te geven. ARexx 'denkt' echter dat de instructie 'else' bij de tweede 'if' hoort in plaats van bij de eerste, zoals bedoeld. We lossen dit op door een 'loze else' toe te voegen, die een 'nop' (no operation) instructie uitvoert, of door do/end-instructies te plaatsen. In het gecorrigeerde script passen we beide methoden toe, al zou één ervan al volstaan.

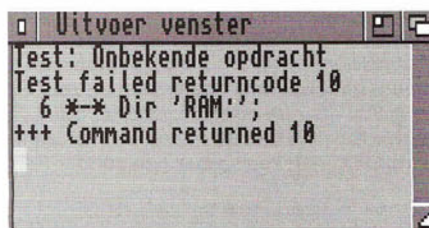
```
n = 0
if n >= 0 then do
   if n > 0 then
      say 'groter dan nul'
   else
      nop
   end
else
   say 'kleiner dan nul'
```

Nog iets waar we goed op moeten letten: namen van variabelen die we ook als commando willen gebruiken. Het volgende voorbeeld gebruikt de variabele 'dir' en roept even verderop het commando Dir aan.

```
/* $VER: Probleem.rexx 1.0 (4.4.96)
Variabele en commando dubbel gebruikt. */

dir='Test'
address command
Dir 'RAM:'
```


Deze keer gaat het echt helemaal mis. Het systeem roept niet het commando Dir aan, maar de inhoud van de variabele dir (Test). De oplossing: zet het commando Dir tussen aanhalingstekens.




```
dir='Test'
address command
'Dir' 'RAM:'
```

ZONDER UITVOERVENSTER

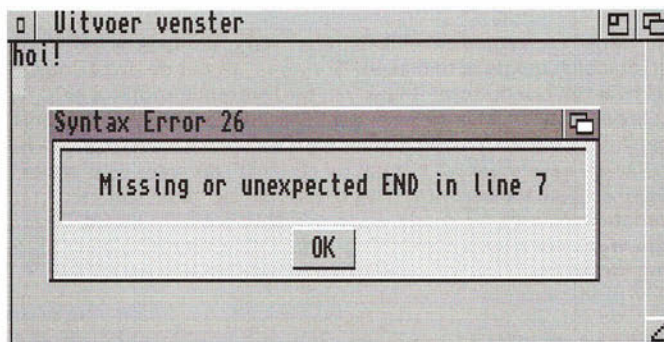
Tot nu toe gingen we er vanuit dat het script over een consolevenster beschikt, waarin het z'n uitvoer kwijt kan. Maar wat te doen als ons script vanuit een ander programma (bijvoorbeeld Directory Opus) is opgestart en dus geen uitvoervenster heeft? Zonder een dergelijk venster krijgen we niet eens een melding als er iets mis gaat met het script. De instructie 'signal on syntax' kan in dit geval uitkomst bieden. Nemen we deze instructie op in het script, dan springt het systeem bij een syntaxis-fout automatisch naar een speciale 'syntax'-routine, die wèl in staat is de gebruiker op de hoogte te brengen van de fout. Het volgende voorbeeld brengt met behulp van RequestChoice een requester in beeld.

```
/* $VER: OnSyntax.rexx 1.0 (4.4.96)
Test 'on syntax error' routine. */

signal on syntax
say 'hoi!'
/* hier bevindt zich het normale programma */
end  /* een onverwachte end */
exit


syntax:

   address command
   'RequestChoice "Syntax Error' rc'"',
      '"'errortext(rc) 'in line' sigl'" "OK"'
   exit 20
```



In de syntax-routine maken we gebruik van twee speciale variabelen. ARexx zet deze automatisch bij een syntaxis-fout. De variabele 'sigl' bevat het regelnummer waarin de error optreedt, terwijl de variabele 'rc' het foutnummer in zich bergt. Aangezien het hier altijd een interne fout betreft kunnen we met de functie 'errortext()' de bij dat nummer behorende foutbeschrijving achterhalen.

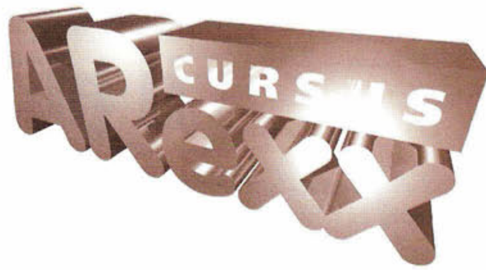
Van de instructie 'signal on...' uit het script bestaan meerdere vormen. Zo kennen we onder meer 'signal on break_c'. Deze zorgt ervoor dat naar de routine met de naam 'break_c' wordt gesprongen wanneer de gebruiker het script probeert te onderbreken met de toetscombinatie Ctrl-C. De 'break_c'-routine biedt vervolgens de gelegenheid het beëindigen van het script netjes af te wikkelen.

HALLO WORDT HI

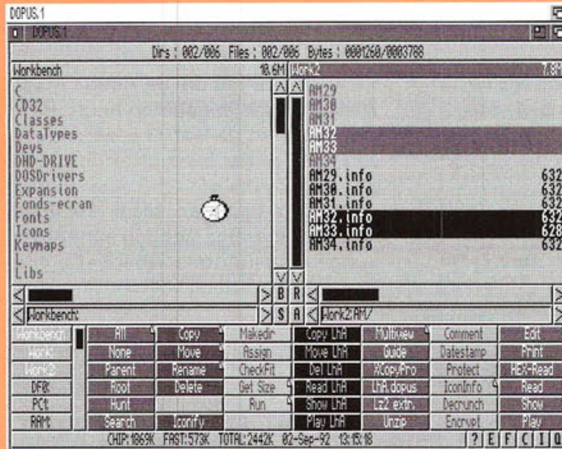
Wat ook nogal eens voorkomt is een script dat door een programmeerslordigheidje in een oneindige lus belandt. Als het script dan geen uitvoervenster heeft, kunnen we de zaak niet zomaar met Ctrl-C afbreken. Het ARexx-commando 'HI' schiet ons echter te hulp. Wanneer we dit commando via de Shell invoeren ontvangt ARexx een globale 'halt interrupt': alle 'draaiende' ARexx-scripts worden terstond afgebroken.

TRACE

Goed kijken en/of het script af en toe een tussenwaarde op het scherm laten afdrukken, wil nog wel eens helpen bij het achterhalen van een fout. Zo niet, dan kunnen we altijd nog terugvallen op de trace-modus van ARexx. Door deze te activeren, volgen we op het scherm precies wat het script intern allemaal uitspookt. We zien de opdrachtregels en de resultaten van de uitgevoerde functies één voor één voorbij komen.



OPUS VASTGELOPEN?



Ook bij programma's als Directory Opus 4, dat we in de eerdere delen van deze cursus al eens als voorbeeld hebben gebruikt, verslikt een ARexx-script zich soms: het scheept de gebruiker op met een 'busy' muispijl. Wat nu? De computer herstarten? Te omslachtig. Het volgende script activeren volstaat om Opus uit z'n busy-status te bevrijden. Probeer maar eens!

```
/* $VER: Paniek.dopus 1.0 (1.4.96)
Schakel busy-status in DOpus 4 uit. */

address dopus.1
busy off
```



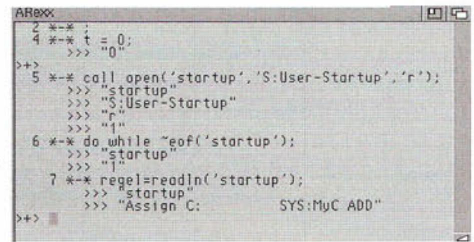
```
/* $VER: TestTrace.rexx 1.0 (2.4.96)
Test de trace-modus. */

trace results
do i = 1 to 2
   say i * 5
   end
call trace('off')
```

```
Uitvoervenster
  5 *-* do i = 1 to 2;
      >>> "1"
      >>> "2"
  6 *-* say i * 5;
      >>> "5"
5
  7 *-* end;
  5 *-* do i = 1 to 2;
      >>> "2"
  6 *-* say i * 5;
      >>> "10"
10
  7 *-* end;
  5 *-* do i = 1 to 2;
      >>> "3"
  8 *-* call trace('off');
      >>> "off"
```

We activeren de trace-modus met 'trace results' en schakelen de instructie weer uit met 'call trace('off')'. Door de instructies strategisch te plaatsen in de buurt van de fout (doorgaans weten we ongeveer wel waar het spaak-loopt) sporen we de boosdoener meestal wel op. Het is ook mogelijk om de trace-modus interactief te maken. Dit doen we door de instructie een vraagteken mee te geven ('trace ?results'). Het script stopt dan automatisch na elke regel en stelt ons in de gelegenheid om in te grijpen. Zo kunnen we bijvoorbeeld tussentijds variabelen opvragen en veranderen. Daarvoor hanteren we de normale ARexx-instructies die we ter plekke invoeren.
Wanneer ons script niet over een uitvoervenster beschikt om de trace-informatie weer te geven, dan openen we met het Shell-commando TCO (Trace Console Open) een apart window voor dit doeleinde. Met het commando TCC (Trace Console Close) sluiten we het venster weer. Het lukt zelfs om een ARexx-script dat al draait van 'buitenaf' in de interactieve trace-modus te zetten. Hiertoe voeren we simpelweg het commando TS (Trace Start) in via de Shell. Om de trace-modus weer uit te schakelen gebruiken we TE (Trace End). Probeer het volgende maar eens uit. Open een Shell en tik in:

```
> TCO
> TS
> RX scriptnaam.rexx
```



We zien dat de normale uitvoer in het Shell-venster terecht komt en dat de trace-informatie in het door TCO geopende window belandt. Met de return-toets (trace-venster actief) kunnen we de Amiga het opgestarte script regel na regel laten uitvoeren.
Alle hulpmiddelen ten spijt, programmeren is en blijft handwerk. Geef het daarom niet gelijk op als het eens tegen zit. Er gaat niets boven de voldoening van een goedwerkend, zelfgemaakt script. We sluiten onze cursus ARexx af met een uitermate belangrijke tip: vergaar een heleboel ARexx-script en bestudeer ze, ontdek hoe ze werken. U steekt er erg veel van op. We wensen u veel programmeerplezier!

Edmund Vermeulen
(edmundv@grafix.xs4all.nl)

Heeft u vragen/opmerkingen die verband houden met ARexx en/of deze cursus, schrijf dan even een briefje naar onze redactie onder vermelding van 'ARexx'. Mogelijk komen we in onze brievenrubriek nog een keer op uw reactie terug.

De eerste dertig nummers nog één

U blijft maar bestellen, dus

Van elk tijdschrift dat we uitgeven laten we een aardige stapel extra drukken om lezers die een nummer na willen bestellen van dienst te kunnen zijn. Inmiddels hebben we zoveel nummers van Amiga Magazine uitgebracht dat we ze echt niet meer kunnen bergen. We moeten drastisch uitdunnen om een plekje voor de komende jaargangen te maken. Voordat we de opkopers langs laten komen, geven we u nog één keer de gelegenheid om uw verzameling compleet te maken en wel voor een heel aantrekkelijk opruimingstarief: de eerste dertig nummers kosten u slechts *f* 3,50 (Bfr. 70) per stuk! Let erop dat voor Amiga Magazine 31 tot en met 39 de gewone prijs (*f* 8,50/Bfr. 170) van kracht blijft.

Nu is het dus tijd om de Amiga Magazine waar de hond in gebeten heeft, het nummer dat u tot de laatste vezel kapotgelezen hebt, of het exemplaar dat u vanwege uw vakantie of verhuizing misgelopen bent, na te bestellen. Maar ook lezers die recent een Amiga hebben aangeschaft, kunnen hun informatiebehoefte in één klap héél voordelig voeden.



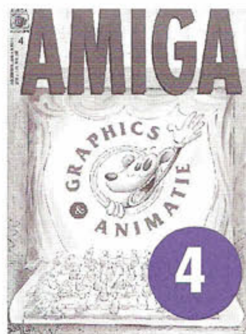
Features: Alles over videodigitizers, Interview NOB Design, Amiga Audio Upgrade, Raytracing
Tests: Audiomaster II, Digiview Gold, Modeler 3D, Dr. T's Midi Recording Studio
Previews: DPaint III en GFA Basic
Cursussen/listings: AmigaBasic, Startup-Sequence



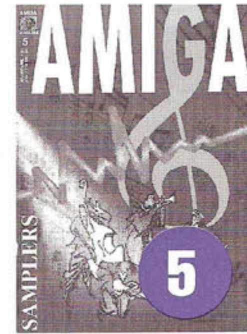
Features: Alles over genlocks, Interview Commodore
Tests: Photon Paint 2.0, Dr. T's Copyist, Soundtracker, A590 harddisk, Teletext decoder
Cursussen/listings: AmigaBasic, Startup-Sequence, C, assembler



Features: Alles over harddisks, Interview Greg Lawson, Genlocks deel 2
Tests: ANIMagic
Cursussen/listings: AmigaBasic, C, assembler



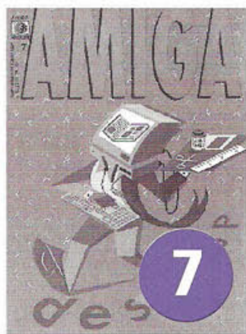
Features: Graphics & Animatie
Tests: DigiPaint 3.0, Easyl tekentablet, DR. T's Level 2
Preview: KCS Power PC Board, GFA Compiler
Cursussen/listings: AmigaBasic, C, assembler, AmigaDOS



Features: Fatter Agnus zelf inbouwen, Interview 3Gitaal, Alles over samplers
Tests: A-Max, Silver Reed Scanner, Modula-2, Amiga-TeX
Cursussen/listings: AmigaBasic, C, assembler



Features: Preview Amiga 3000, Alles over het Power PC Board
Tests: Digiview 4.0, Music-X, K-Comm, Turboprint, The Works, Kupke harddisk
Cursussen/listings: AmigaBasic, C, assembler



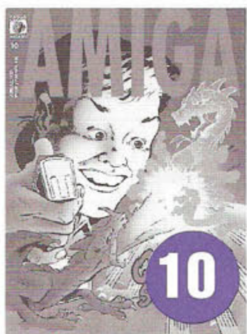
Features: Alles over DTP (Professional Page, Pagestream, Pixelscript, Colorscript 100, HP Deskjet), Workbench 2.0, Bridgeboards
Tests: Michtron Fast Fax, AMOS, Vidi-Amiga, ColourPic
Cursussen/listings: AmigaBasic, C, assembler



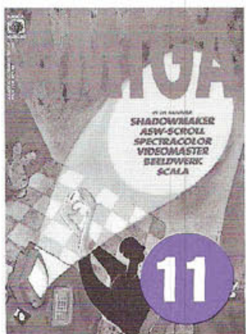
Features: Animatie (Mannetje & Mannetje, WVC), ARexx, Facelift voor Startup-Sequence, Desktop Video (Amiga Vision, Viva, DeLuxe Video III), Interviews met Nederlandse softwarehuizen (Soft Eyes, Critical)
Tests: Canon Ion, Toolbox, Turbo Print Professional, Action Replay
Cursussen/listings: AmigaBasic. assembler



Features: Interview animators Maarten en Martin Melis, Megatest turbokaarten, Interview 1001 Software Development
Tests: AT-Once MS-DOS emulator, Update Power PC Board, The Animation Studio, Medusa, Casio MT-640 & Alter Audio, Real-3D, Sharp JX-100
Cursussen/listings: AmigaBasic



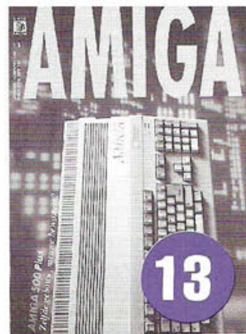
Features: CDTV, Games Special, Interview Digital Promotions
Tests: Macro System de-interlace kaart, A-Net, NEC P60, A-Max II, Diskmaster, Mugician
Cursussen/listings: C, assembler



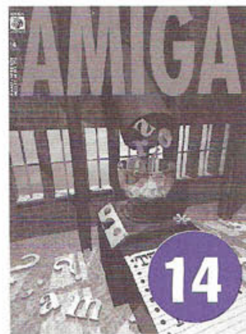
Features: Interview V2, interview Beeldwerk, Alles over de mountlist
Tests: Evolution Hardcard, Professional Page 2.0, Scala, VoRecOne, Videomaster genlock, Shadowmaker, M2Amiga Modula, Baud Bandit, Spectracolor, Harms Professional 3000 turbokaart, Minix 1.5, Scrollers
Cursussen/listings: assembler



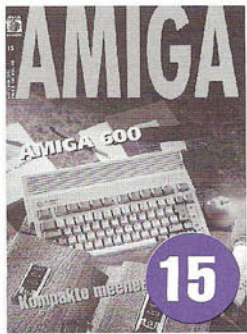
Features: Siggraph Las Vegas, Nashua PC privé project
Tests: GVP Combo turbokaart, Colorburst framebuffer, Multifax, Colorpic digitizer, Sharp JX300 scanner, Art Department Professional, Quarterback, Quarterback Tools, Powerpacker vs. Imploder, Action Replay voor A2000, AMOS Compiler
Cursussen/listings: assembler, AMOS



Features: Amiga 500 Plus, Animatie Purno de Purno
Tests: DPaint 4, RaceTrace, ATonce Plus PC-emulator, DOS-2-DOS vs. MessyDos, Supra RAM, AMOS 3D
Cursussen/listings: assembler, AMOS



Features: Kickstart 2.0, Special tekstverwerkers (WP 4.1, Protext, WordWorth, ProWrite, Powerwriter, Excellence!), Games special
Tests: Multi Evolution harddisk, Imagine, ASW-kas, Stereomaster, CanDo, Multiface kaart, Demomaker, Stormbringer
Cursussen/listings: AMOS



Features: Amiga 600
Tests: Powerscan Pro handscanner, ASW Box, DCTV, Lattice C, RocGen Plus, Provideo Post, Diskmaster II
Cursussen/listings: C

keer in de uitverkoop!

wij zijn ook niet gek

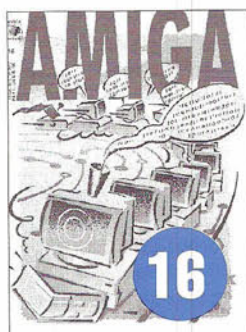
Meerdere nummers tegelijk bestellen is nog lucratiever. We rekenen namelijk per bestelling een vast tarief voor porto- en verpakkingskosten ten bedrage van ƒ 5,- (Bfr. 100), of u nu één of tien nummers bestelt. Dit onweerstaanbare aanbod geldt tot en met 30 juni 1996. Wie dan nog niet besteld heeft, vist achter het net. Dus wees er snel bij, want op is op.

Prijzen:
Per nummer ƒ 3,50 (Bfr. 70). Vaste bijdrage in de verzendkosten: ƒ 5,- (Bfr. 100).
Voorbeelden:

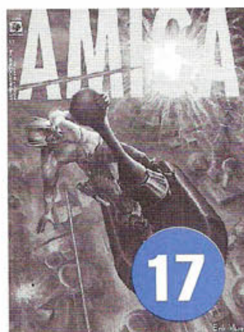
1 nummer	ƒ 8,50	Bfr. 170
2 nummers	ƒ 12,--	Bfr. 240
3 nummers	ƒ 15,50	Bfr. 310

Voor hogere aantallen: vermenigvuldig het aantal nummers dat u wenst met ƒ 3,50 (Bfr. 70) en tel er de verzendkosten van ƒ 5,- (Bfr. 100) bij op.

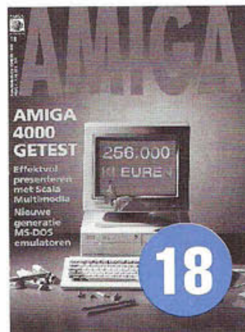
Maak het totale bedrag over naar
postgiro 1033172 t.a.v.
Amiga Magazine/Uitgeverij Divo
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Voor België:
postgiro 000-1600488-85
Gebruik hetzelfde adres, maar voeg toe: Nederland
Vermeld de gewenste nummers onder 'mededelingen'. Eventueel kunt u op de achterkant van uw giroformulier verder schrijven.



Features: Interview Theo Barten, Interview Hoi-team
Tests: VLab digitizer en colorsplitter, Vista Pro, AmigaTalk. Maestro sampler, Flexidump, DesignWorks, Powerdrive, RAM-kaarten
Cursussen/listings: assembler, AMOS



Features: Harry video-editting systeem, Tekenprogramma's in kaart, Games Special
Tests: Take-2, Caligari vs. Imagine, Easy AMOS, Professional 030 turbokaart, 3D Construction Kit, Requester Construction Tool, Trojan Lightpen
Cursussen/listings: assembler, AMOS



Features: Amiga 4000, MS-DOS emulators (Commodore A2386SX, Vortex Golden Gate)
Tests: Scala Multimedia, Amax II Plus, GVP A530 turbokaart, Audiomaster IV, Showmaker, R/C Aerochopper simulator, Videodirector
Cursussen/listings: assembler, AMOS



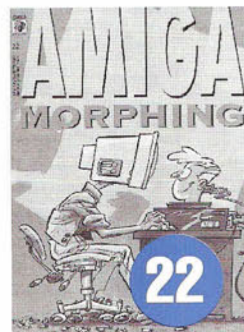
Features: Amiga 1200
Tests: AMOS Professional, GPFax, Draw 4D-Pro, HP Deskjet Color, CSA Magnum 40/4 turbokaart, A570 cd-romspeler, Turbo Print Professional, VLab extern, Directory Opus
Cursussen/listings: assembler, AMOS



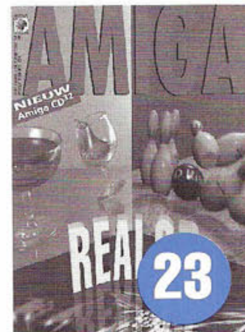
Features: Uitbreidingen A1200 (harddisks, MBX-1200 turbokaart), Interview Kinderkroll, Eerste aflevering Muizenissen
Tests: Hotlinks, Vidi-Amiga 12, Mini Office, Phonepak, DPaint 4.5 AGA, Collexx database, Videomaster, Pyramid Sound Enhancer, Maestro Professional
Cursussen/listings: assembler, AMOS



Features: Amiga 4000/030, Interview Hans Appenzeller, Megatest tekstverwerkers (Excellence! 3.0, Final Copy II, KindWords 3, WordWorth II)
Tests: Personal Paint, Scenery Animator, A1230 turbo+, The Publisher, Quarterback
Cursussen/listings: assembler, AMOS



Features: Workbench 2.1, De Grote Morphtest (Cinemorph vs. Image Master contra Morphplus)
Tests: Powerscanner Professional, Image FX, I/O-extender, True Paint, Optolink
Cursussen/listings: AMOS



Features: CD32, Interview School voor Journalistiek, Telecommunicatie
Tests: Real 3D 2.0, Kid Pix, Art Expression, AMOS Professional Compiler, CSA Derringer 030, Powerfonts
Cursussen/listings: assembler, AMOS



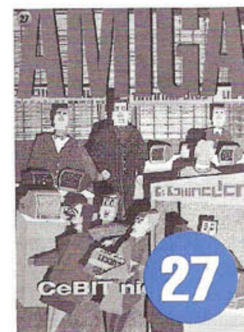
Features: CD32 Software, Interview NASA
Tests: KCS DHD-drive, Supraturbo 28, Disk Expander, Fischer Technik, Video Backup System, VLab 4.0
Cursussen/listings: assembler, AMOS, ARexx



Features: De Amiga Story, lezersonderzoek, 24-bits kaarten (Retina, Merlin, Picasso), Disposable Hero, Cognition
Tests: Emplant Macintosh emulator, Brilliance, Pagesetter III, Amiga Vision Professional, Clarity 16 sampler
Cursussen/listings: assembler, AMOS



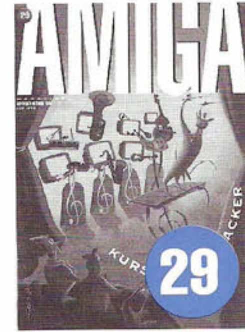
Features: CD-ROM, 24-bits kaarten deel 2 (Spectrum, Piccolo), Welke Monitor?
Tests: ADPro 2.3, Scala MM300 en Echo EE100, Dataflyer 105SQ, DeLuxe Music 2.0, Framemachine/FM-Prism 24 digitizer en videomixer
Cursussen/listings: assembler



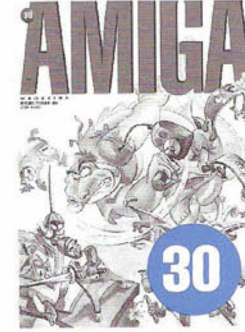
Features: PAR Animatiestation, uitslag lezersonderzoek
Tests: Helm, ADPro 2.5, Macrochart & Macromatrix, Blizzard 1220/4 turbo, Fargo Primera, Photo-cd32, Fed-case, Overdrive PCMCIA harddisk
Cursussen/listings: assembler, AMOS database



Features: Megatest tekstverwerkers (ProWrite 3.3, Protext 6, Final Writer, WordWorth 3.0), Demo's, Zelfbouw Teletekst decoder
Tests: TrapFax, A-Max IV, Montage 24, Idek MF-8617 monitor, Neptun genlock, M-Tec T1230/28 turbokaart
Cursussen/listings: AMOS database



Features: Interview AmiJewel, Preview Fata Morgana
Tests: Imagine III, Mediapoint, Communicator, Maxon Magic, SX-1, Paradox SCSI interface, TypeSmith, GST 40A Y-C genlock, HiSoft Basic
Cursussen/listings: AMOS database, ProTracker



Features: Interview Makelaarsoftware, Overdrive cd vs. Alfa Data cd-rom, Games Special, Maak A4000/030 15% sneller, Preview DPaint V
Tests: Village Tronic Liana netwerk, WordWorth 3, CFontC Colorfont Creator, PasTeX, Interplay, Communicator II
Cursussen/listings: AMOS database, ProTracker



BEN JE IN HET TROTSE BEZIT VAN EEN MODEM? DAN GENIET JE EEN BIJZONDER VOORRECHT: JE KUNT GEBRUIK MAKEN VAN HET AMIGA MAGAZINE BBS. DAT WORDT NATUURLIJK PAS ECHT LEUK WANNEER JE EEN ABONNEMENT OP DIT TIJDSCHRIFT HEBT (OF NEEMT!). JE ONTVANGT DAN DE STATUS 'ABONNEE' WAARDOOR ER EEN HELE NIEUWE WERELD VOOR JE OPEN GAAT. IN 'OFFLINE' HOUDEN WE JE OP DE HOOGTE VAN DE ONTWIKKELINGEN OP ONS BULLETIN BOARD.

Enige tijd geleden daagde een aantal BBS-gebruikers de 'ordehandhavers' op de redactie uit om eens wat richtlijnen op te stellen. Geen verkeerd initiatief, want de groep bellers breidde de afgelopen maanden dusdanig snel uit dat er anarchie dreigde: te grote logo's, taalgebruik van schuttingniveau en veel te veel 'quotes' waren aan de orde van de dag. De overvloed aan 'vervuiling' weerhield bepaalde gebruikers er op een zeker moment van om deel te nemen aan de discussies. En dat is wel het laatste wat we willen.

THERAPIE?

Alle gebruikers in therapie stoppen bleek na overweging te duur. 'Dan maar enkele richtlijnen op papier zetten', besloten de BBS-guru's. Dat initiatief bleek niet bij iedereen aan te slaan. Een aantal mensen vond de richtlijnen te streng en liet dat weten ook. Wat begon met een paar negatieve reacties, eindigde in hoogoplopende discussies. Sommige gebruikers weigerden zich nog in de forums te mengen en correspondeerden louter nog in E-mail. Minder opvliegende typen pasten hun berichten netjes aan, probeerden de gemoederen een beetje te sussen of hielden zich wijselijk afzijdig.
Mikpunt van kritiek was de inmiddels legendarische co-sysop Bert Rozenberg. De richtlijnen die het BBS moesten verbeteren, kwamen immers van zijn hand. Althans, zo leek het voor de buitenwereld. In werkelijkheid heeft de voltallige redactie zitten 'brainstormen' over de inhoud van het document.
Inmiddels is de rust teruggekeerd op het AM-BBS. Op een enkele uitzondering na heeft iedereen zich leren schikken naar de richtlijnen. En daarmee lijkt de opzet van de initiatiefnemers, het BBS een beetje leefbaarder maken, toch nog geslaagd. Als we allemaal realiseren dat de richtlijnen bedoeld zijn om de kwaliteit van het BBS tot een nòg hoger peil op te voeren, hoeft niemand zich in zijn vrijheid aangetast te voelen. Ben je benieuwd naar de inhoud van het document? Dan wordt het hoog tijd om ook eens contact te leggen met het (nu weer) supergezellige AM-BBS.

```
Daniel Parreira            ... Student, weinig geld. :+)
Dirk De Groote             ... liefhebber van muziek elektronica en
Dirk Schudde               ... Prettig gestoord ;-)
Donovan Janus              ... Onwijze gave gozer. PR-funtionaris
Eddy Huisman               ... Ik ben gek
Eddy Tick                  ... Amiga fanaat van het eerste uur.
Edwin Ducardus             ... huuu huuu hehe
Edwin van der Veen         ... Asm, AD&D, Amiga, PC.
Edwin Van Houttum          ... een amiga en pc gebruiker
Eric Krieger               ... Serieuze gebruiker, Tester MailManager
Eric Vonk                  ... Student, computerfreak (zegt genoeg :)
Erick Ritmeester           ... Fantast, progger, animatie
Erik lange                 ... grote sterke theatertechneut
Evert Pool                 ... -
Ewald Stuifbergen          ... uniek
Frank Grienen              ... Behoorlijk geshuffled :-)
Frank Hartog               ... Sportieve, muziekale jongen.
Frank Mosch                ... Eens een AMIGAN altijd en AMIGAN !!
Frank van den Boom         ... Al +/- 10jr Amigafan. Hobby FRP.
Fred Balster               ... n.v.t
Fred Drent                 ... Ik kann van computers
Fred Meesters              ... Ik ben een 'gewone' Amiga gebruiker.
Guido Gillissen            ... g
H Hoeben                   ... lang,knap en intelligent
H. De Vries                ... n.v.t.
Hans Fitskie               ... KORTE GOLF HOBBYIST
Henk Reitsema              ... een gewoon iemand
Ies Hollemans              ... Eng
J.W.janse                  ... n.v.t
(N)onstop, (Q)uit, of (C)ontinue?
```

Jos van Oijen heeft het beheer van de Users-Lijst uit handen gegeven aan Robert Guezen. Jawel, de bedenker van het fenomeen.

```
Geef de BBS-Naam van de gebruiker waarvan u het formulier wilt zien,
of kies X voor einde: sysop

Ok, hier is de informatie over Sysop...
        Volledige Naam: Jan van Die
            Woonplaats: Zoetermeer
  Beroep/Studierichting: uitgever
         Geboortedatum: 03/02/56
           Fido-adres: n.v.t. (Point bij  n.v.t.)
        Internet-adres: n.v.t.        (Provider: n.v.t.   )
          WWW Homepage: n.v.t.
IRC Nick name op #amiga: jvd
          Tweede hobby: duiken, tennis, goochelen
    Gebruikt Amiga voor: beeldbewerking
       Favoriete Games: n.v.t.
      Favoriete BBS'en: SpiderNet
      Bezit Amiga sinds: 1989
      Leest AM sinds nr.: 1 (abonnee sinds nr.: nvt)
      Bezit modem sinds: 1988 (op AM BBS sinds: begin)
        Vorige Amiga's: A500, A2000, A3000
   Software Commercieel: ADPro
                  Games: n.v.t.
                   CD's: Aminet, Fish
     Betaalde shareware: Magnetic Pages
          Favoriete PD: LHA
               Plannen: cd writer
   Huidige configuratie: A3000, 9 Mb
      Korte omschrijving: Ik wilde toch ergens pappa van zijn...
Geef de BBS-Naam van de gebruiker waarvan u het formulier wilt zien,
Kies N voor de volgende (Next) of X voor einde:
```

```
Sport (58 - 0)          [58]      --------               vr 18:40:54
Van:  Perry van Haastrecht              99:999/999.0    29 maa 96  1:43:00
Aan:  ** ALL **                                         29 maa 96 13:55:23
Over: F1POOL inzendingen

                                     F1-POOL (MT)

Hallo Poolers,

Hier een lijstje van diegene die al voorspeld hebben. ik weet dat er een
aantal zijn die de eerste trainingen afwachten. De tijd zal leren of dat iets
uitmaakt. :-)

                     Eerste       Tweede       Derde        Polesitter
                   ------------------------------------------------------
Marcel van den Berg ! Hill       ! Villeneuve ! Alesi      ! Hill       !
Marco Tibben        ! Hill       ! Villeneuve ! Schumacher ! Villeneuve !
Eric Rozestraten    ! Villeneuve ! Hill       ! Schumacher ! Villeneuve !
Erik Drenth         ! Hill       ! Villeneuve ! Hakkinen   ! Hill       !
Hans van Steenbergen ! Villeneuve ! Hill      ! Alesi      ! Villeneuve !
Eric Vonk           ! Hill       ! Villeneuve ! Alesi      ! Villeneuve !
Perry van Haastrecht ! Villeneuve ! Hill      ! Alesi      ! Villeneuve !
                   ------------------------------------------------------
Schrijf... | Antwoord... | < | > | A< | >A | Gebieden... | Berichtenlijst...
```

Wist je al dat de F1-pool (Perry van Haastrecht) en de Voetbalpool (Willie Hautvast) wederom van start zijn gegaan? Wel even opletten, want de F1-pool telt een aantal nieuwe spelregels.

USERLIJST ONLINE

Een ander initiatief van de BBS-leiding is de User Registry, een beknopte online Userlijst die je moet zien als een aanvulling op de uitgebreidere offline-variant. Je kunt nu dus ook informatie over een gebruiker opvragen terwijl je met het BBS belt. Natuurlijk moet de desbetreffende gebruiker wel de User Registry-vragenlijst hebben ingevuld. Je bereikt de nieuwe optie door in het hoofdmenu voor de letter 'R' te kiezen of (te allen tijde) middels de opdracht 'go registry'. Rechtstreeks zoeken op de naam van een gebruiker kan ook en wel via het commando '/R gebruikersnaam'.

IES INTERAKTIEF

Eén van de smaakmakers op het BBS is wel Ies Hollemans. Met humor en een beetje spot reageert hij in zijn eigen rubriek 'Ies Interaktief' op de gang van zaken op het Bulletin Board.
Vanzelfsprekend passeerde onlangs ook de 'richtlijnenzaak' de revue. Ies stelde de gebeurtenis op eigenzinnige wijze aan de kaak. Zo claimde hij een ARexx-script te hebben ontworpen dat elk bericht automatisch conform de richtlijnen aanpast. Tot de mogelijkheden van dit briljante script behoren onder meer:

- Automatische aanmaak van 'signatures' met drie regels.
- Tagline-compressie. Met behulp van de nieuwste inpaktechnieken weet het script taglines van wel zes zinnen tot één regel terug te brengen. Tijdens het lezen van het bericht pakt de gecomprimeerde tagline automatisch weer uit.
- Te grote kopregels en signatures worden gecodeerd met de optie 'No Roses'. Het maakt de passages volkomen onzichtbaar voor Bert Rozenberg en diens familieleden.
- Agressieve berichten krijgen een groene, rustgevende kleur. Lopen de gemoederen te hoog op, dan stuurt het script automatisch een IFF-je van een bloem mee. Peace man!
- Signaleert het script een minderjarige gebruiker, dan zet het eventueel aanwezige schuttingtaal middels de optie 'AutoCensor™' om in grappige uitdrukkingen.

Een uitermate handig script dus. Alleen jammer dat de auteur het al na één dag weer van het AM-BBS verwijderde. Een bekende van Hollemans verantwoordde de daad als volgt: "Gisteravond laat is de auteur van het script overvallen door twee mannen. Deze molesteerden hem dusdanig dat artsen hem momenteel met beademingsapparatuur in leven dienen te houden. Rond het middaguur ontwaakte de auteur tijdelijk uit zijn coma en werd meteen door de politie ondervraagd. Volgens een politiebeambte fluisterden de overvallers Ies in het oor dat hij het beruchte script meteen uit de roulatie moest halen. Ook het 'inloggen' op een bepaald BBS zou zijn gezondheid geen goed doen. Mocht Ies toch het lef hebben z'n modem in te schakelen en te bellen met 079-3618821, dan wisten de daders hem te vinden. Het enige wat het slachtoffer zich nog kon herinneren van de onverlaten is dat ze Sjors en Sjimmie-mas-



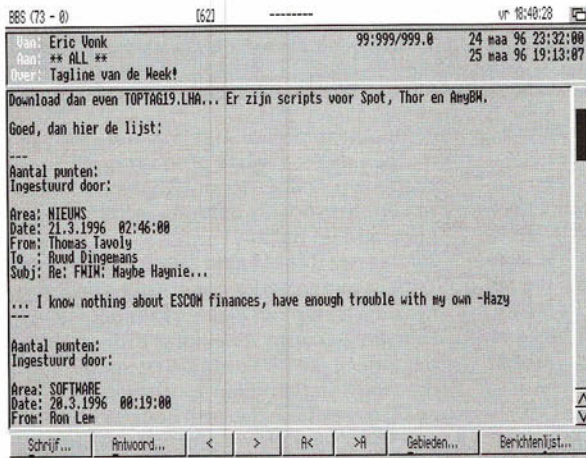
kers droegen. Ook hing er een vreemde rozegeur op de plaats van het misdrijf...

ZEVENTIEN KAMELEN

Ies is tevens verantwoordelijk voor een ander nieuw, doch minder fictief onderdeel van het AM-BBS: raadsels oplossen. In het forum 'Hallo' circuleren momenteel tientallen moeilijke, slimme, doordachte en vooral humoristische vraagstukken. Door hoofdpijn gekwelde gebruikers (van het harde denken) bijten zich massaal stuk op de puzzels, waarvan de oplossing minder moeilijk is dan je op het eerste gezicht denkt.



Een voorbeeld: een rijke Arabier heeft drie zonen en zeventien kamelen. De man sterft en in zijn testament staat dat het oudste kind de helft van de kamelen krijgt. De middelste zoon ontvangt een derde deel en de jongste een negende deel. Er breekt ruzie uit. Gelukkig komt er een handelsreiziger op een kameel voorbij, die een oplossing heeft waar iedereen zich in kan vinden. Weet jij het antwoord?



Eric Vonk draagt voortaan zorg voor de 'Tagline van de Week'-verkiezing. Zin om mee te dingen? Pluk dan even het bestand 'toptag19.lha' van het BBS.

UPLOAD TOP 5

Met ingang van de volgende Offline willen we met jouw hulp een tweemaandelijkse 'Upload Top 5' samenstellen. Iedere BBS-gebruiker kan middels een ingevulde vragenlijst laten weten wat volgens hem de beste 'upload' van het moment is. Kort voor het ter perse gaan van de toekomstige Amiga Magazines tellen we de stemmen en sturen we een prijs naar de fortuinlijke persoon achter het winnende bestand. De uitslag verschijnt uiteraard ook weer in Offline.

STATISTIEKEN

Hoewel hij veel tijd besteedt aan het onderhouden van zijn eigen Bulletin Board 'Foxhunt', vindt Richard de Vos toch telkens weer een gaatje om de forumstatistieken van het AM-BBS te verzorgen. Om de twee weken plaatst hij in elk forum een berichtje waaruit we precies kunnen afleiden wie de 'grootste' schrijvers en ontvangers in dat forum zijn. Ook een overzicht van de populairste onderwerpen ontbreekt niet. "Voor het samenstellen van deze mailer-lijsten gebruik ik het programma Spot en een aangepast script van AreaStat.spot", vertelt Richard. "De aanpassing houdt vooral in dat het script voor àlle forums tegelijk een lijst maakt. In de standaard versie moet je het script voor elk forum apart opstarten. Ik was de eerste die de berichten op het BBS met Spot beantwoordde. Toen ik deze statistiek-optie van het programma ontdekte, heb ik het eens een keertje geprobeerd. En het bleek aan te slaan."

Heb je suggesties, vragen, tips en/of opmerkingen over Offline? Stuur dan via het Amiga Magazine BBS even een E-mail naar ondergetekende.

Marco Tibben

(FISH &) CHIPS

Het lijkt erop dat Aminet toch het pleit gaat winnen als belangrijkste pd-bron voor de Amiga. Fred Fish heeft besloten dat zijn FreshFish-serie niet meer kon opboksen tegen de populariteit van Urban Müller's cd-rom's. Zijn Amiga-activiteiten komen daardoor op een lager pitje te staan. De Amerikaan trekt zich niet helemaal terug uit het pd-wereldje; wel zal hij onder de naam 'Cronus' ook cd-rom's gaan leveren voor Intel pc's. Op het Internet werkt zijn bedrijfje nu via het adres www.ninemoons.com.
De rol van Fred's Fishdisks als belangrijkste distributiemedium van vrij verspreidbare Amiga-software was feitelijk al een tijdje overgenomen door de Aminet-CD's.

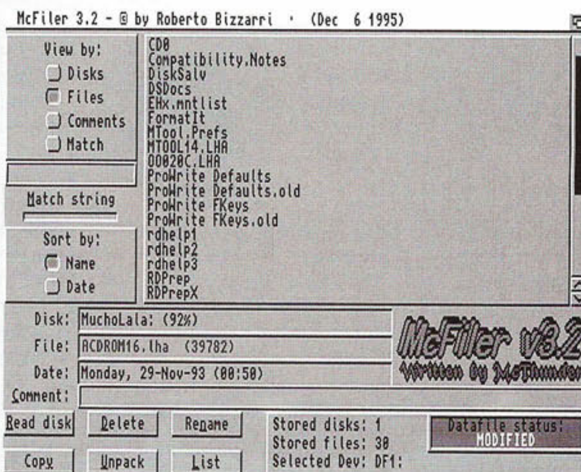
Dat ook het Aminet-netwerk op Internet kwetsbare plekken heeft, bleek echter tegen het einde van februari. Het belangrijkste knooppunt van het geheel, de Amerikaanse computer Wuarchive (of beter gezegd wuarchive.wustl.edu), verdween door technische problemen enkele dagen 'uit de ether'. Aangezien van daaruit de nieuwe pd-programma's naar de andere Aminet-machines worden verstuurd, stond het anders zo soepel draaiende Amiga-net enkele dagen vrijwel stil. Daarna draaide het geheel echter weer als vanouds.
Het ineenkrimpen van de Freshfish-serie heeft voor deze rubriek weinig gevolgen. Door de populariteit van Aminet en de inspanningen van vooral Britse en Duitse programmeurs (die in combinatie met lokale bedrijven steeds vaker 'eigen' cd-rom's uitbrengen) groeit de voorraad public domain-software voor de Amiga nog steeds. Wel zullen we nog meer nadruk leggen op interessante, briljante of gewoon leuke nieuwe programma's en deze ook wat uitgebreider bespreken. Uiteraard blijft gelden dat alle vermelde software werkt onder Kickstart 2.0 of hoger, tenzij anders aangegeven (steeds meer pd-programmatuur blijkt overigens Kickstart 3.x nodig te hebben). De behandelde programma's zijn onder meer te verkrijgen op het Amiga Magazine BBS.

AMINET 10

De cd-rom Aminet 10 bevat weer honderden Megabytes - in totaal 636 Mb - aan vrij verspreidbare Amiga-software. In vergelijking met de vorige cd uit dezelfde serie is het aantal 'echte' nieuwigheden niet bijzonder groot. Niettemin is er voor degenen die niet elk Aminet-schijfje aanschaffen ongetwijfeld genoeg vers materiaal om dagenlang bezig te blijven. Bovendien bevat de cd als extraatjes het bekende commerciële DTP-pakket **Pagestream** (de volledige versie 2.2SE) en een licht beknotte uitvoering van het font-ontwerpprogramma **TypeSmith** 2.5c. Een grote collectie fonts geeft de gebruiker daarbij alle gelegenheid om zich uit te leven. In totaal herbergt Aminet 10 een slordige 330 Megabyte aan lettertypen in de Adobe PostScript-, Intellifont- en bitmap-formaten.

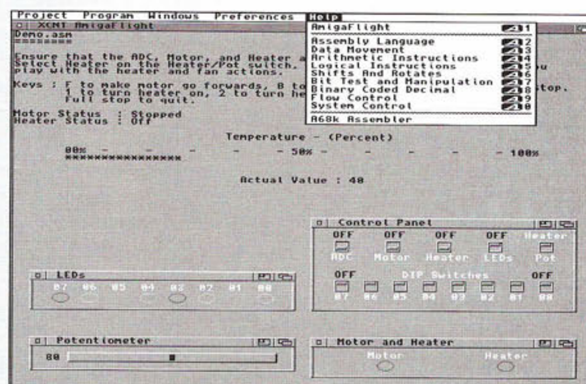
BIZ

Deze directory bevat onder meer Roberto Bizzarri's bestandsbeheerpakket **McFiler**. Het programma maakt in versie 3.2 zijn debuut op Aminet 10. We kunnen het onder meer gebruiken om de inhoud van diskettes te catalogiseren. Na het inlezen van de bestandenlijst voegt het programma deze lijst toe aan een speciale database, die het later makkelijker maakt om een bepaald bestand op een willekeurige disk terug te vinden. Met behulp van wildcards (jokers) kunnen we de inhoud van de interne databank tot in detail manipuleren en files uitsluiten van verder gebruik. Kopiëren, hernoemen en wissen van bestanden is eveneens mogelijk.
In tegenstelling tot veel vergelijkbare pakketten leent McFiler zich ook voor gebruik met andere media, zoals harddisks of cd-rom's. Het programma beschikt bovendien over controlefuncties om zoveel mogelijk bestanden op één disk te deponeren. Bij het maken van backups kunnen we de inhoud van een harddisk daarmee over een minimaal aantal diskettes verdelen. Op deze manier nemen al die reservekopieën in elk geval niet meer ruimte in beslag dan nodig is. Auteur Bizzarri heeft McFiler tot freeware bestempeld; het gebruik ervan kost dus niets. Enthousiaste gebruikers kunnen zich echter bij hem laten registreren. Tegen betaling van een willekeurig bedrag krijgen zij dan automatisch informatie over nieuwe versies.



DEV

Programmeren in Assembler gold lange tijd als het toppunt van zwarte Amiga-magie. Alleen op deze manier kon een 'coder' de computer werkelijk tot grote prestaties opzwepen. Sinds de opkomst van 32-bits machines met 68020/030/040-processoren en de AGA-chipset is pure snelheid echter iets minder belangrijk geworden om bruikbare resultaten te bereiken. Programmeren in de taal C, die naast overzichtelijker ook 'overdraagbare' broncode oplevert, wint de laatste jaren steeds meer aan populariteit. Niettemin blijft Assembler, zeker voor demo-coders, de enige manier om het uiterste uit de computer te persen. Het is echter ook meteen de moeilijkste programmeermethode. Op Aminet 10 krijgen aankomende Assembly-proggers daarom eerste hulp uit Engeland en Italië.
Allereerst schreef Fabio Ciucci (Randy/Ram Jam) in samenwerking met collega's van Proxima Design en Fields of Vision een Duitstalige cursus Assembler-coding voor beginners, die hij **Fantasm** noemde. Aan de hand van tientallen voorbeelden en evenzoveel Kilobytes instructietekst krijgen Guru's in opleiding geleidelijk de eerste beginselen bijgebracht. Tegelijkertijd voorzien Andrew Duffy, Alan James en Chris Morris van de universiteit van Staffordshire met **AmigaFlight** in een meer op de praktijk gerichte applicatie. Dit oorspronkelijk voor medestudenten geschreven project maakt het mogelijk om simpele assembler-routines te schrijven voor een (in software nagebootst) 680x0/Eprom-board. Aan de hand van 'schakelaars' en 'regelaars' op het beeldscherm kan de programmeur rechtstreeks zien of zijn probeersels het juiste resultaat opleveren (de Britse studenten omzeilden op deze manier het 'cross-assemblen' van 680x0-code op een Intel 80x86-pc).
AmigaFlight 1.2 werkt met behulp van de meegeleverde A68k-assembler zowel op 16- als op 32-bits Amiga's en is freeware.



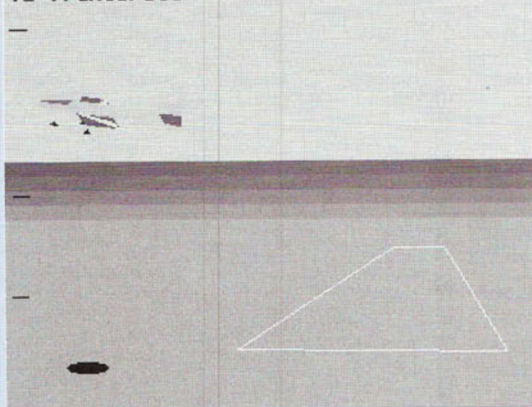
DISK

Ludwig Huber is de auteur van **Copy-C**, een kopieerprogramma vol verborgen mogelijkheden. Versie 2.0 kan zowel met gewone double-density als met high-density diskettes omgaan. Het pakket heeft veel weg van het bekende X-Copy, maar is

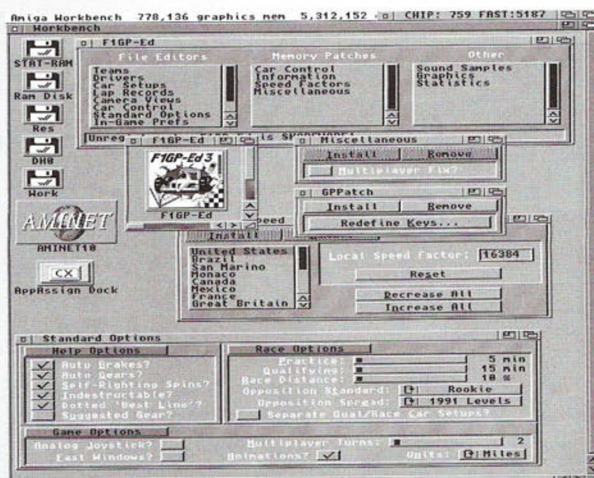
(in tegenstelling tot zijn commerciële tegenhanger) freeware. Niettemin doet dit vrij te verspreiden utility niet veel onder voor zijn 'grote voorbeeld'. Copy-C beschikt over diverse kopieermodi en ingebouwde routines voor het formatteren of controleren van diskettes.
Uiteraard kunnen we er simpelweg floppy's mee dupliceren, maar ook vergelijken, optimaliseren en zelfs beschermen tegen ongewenste kopieersessies. Een ingebouwde viruskiller houdt daarbij zoveel mogelijk digitaal ongedierte buiten de deur.
Voorzieningen voor het kopiëren, hernoemen, verwijderen of bekijken van afzonderlijke bestanden en directory's zijn eveneens aanwezig. Het programma houdt tevens rekening met gecomprimeerde Powerpacker-files en kan zelfs Protracker-muziekstukken afspelen (als het moet ook tijdens het kopiëren). Daarnaast kunnen we Copy-C opdragen om specifieke 'blokken' op een disk te controleren of te bewerken. Het programma is geschreven in Assembler en schakelt na de start de multitasking van de Amiga uit.

GAME

De Game-directory van Aminet 10 bevat één van de opmerkelijkste shareware-programma's van de laatste tijd. André Borngräber maakte met **MFS** (Modell-Flug-Simulator) een pd-tegenhanger van R/C Aerochopper, getest in AM 18. Deze 3D-vluchtsimulator bewees destijds al dat de Amiga bijzonder nuttige diensten kan bewijzen bij het trainen van aankomende modelvliegers. MFS evenaart de prestaties van dit programma en streeft het in sommige opzichten zelfs voorbij.

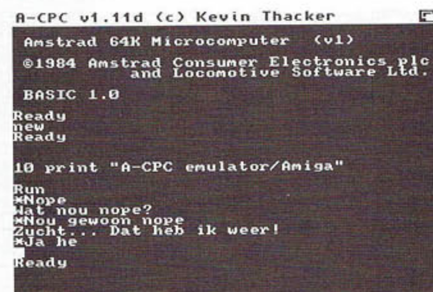


Het pd-pakket heeft in tegenstelling tot R/C Aerochopper geen aangepaste zender nodig. Bij het commerciële programma sloot de gebruiker die aan op de seriële poort om de mini-vliegtuigjes op het scherm te besturen; in MFS controleren we de digitale modellen via de joystick en de muis. De lolstok - het mag ook een analoog exemplaar zijn - bootst daarbij de gashendel na. Met de muis bestuurt de modelpiloot-in-opleiding de hoogte- en richtingroeren.
MFS biedt keuze uit tientallen verschillende toestellen. De snellere modellen voorzien zelfs in een rolroerfunctie. De programmeurs leveren digitale trainingskisten als de Charter mee om de eerste beginselen onder de knie te krijgen. In een later stadium kan de gebruiker 'upgraden' naar snelle kunstvluchtmodellen. Zelfs helikopters bootst het pakket in zijn eigen virtuele 3D-wereld behoorlijk realistisch na. In de geregistreerde versie kunnen we de eigenschappen van elk afzonderlijk toestel zelf beïnvloeden. Motor- of zweefvlucht, hoog- of laagdekkers, besturing over twee of drie assen: de ingebouwde editor houdt rekening met alle gangbare parameters. Alleen de omgeving (turbulentie en windsnelheid) kan de gebruiker in deze versie van MFS nog niet naar zijn hand zetten. Wel is het mogelijk om het aantal kleuren in de simulatie terug te brengen om de snelheid op langzamere machines wat te verhogen. V1.20b op Aminet 10 werkt in beginsel op elke Amiga met tenminste één Mb RAM en Kickstart 2.0, maar heeft wel minimaal een 68020-processor nodig om het vliegen soepel te laten verlopen.
Meer simulatieplezier verkrijgt de gebruiker met Oliver Roberts' utility **F1GP-Ed**. Dit programma is bedoeld om het populaire racespel Formula One Grand Prix van extra mogelijkheden te voorzien. Uiteraard staat de Formule 1-simulator zelf niet op de cd; F1GP is een commercieel programma en de auteur heeft zijn editor dan ook zonder de medewerking van fabrikant MicroProse tot stand moeten brengen.
De liefhebbers van Geoff Crammond's race-game kunnen er onder meer de teams en rijders in het spel mee 'updaten' tot het niveau van 1996. Alboreto bij Arrows vervangen door Jos Verstappen is dan ook zo gebeurd. Afgezien van inmiddels veranderde circuits blijft de simulator op deze manier behoorlijk bij de tijd. Daarnaast is het met F1GP-Ed mogelijk om op elk gewenst moment gebruik te maken van Qualifier-banden en de verplichte pauzes in het spel te verkorten. Bovendien gaan de prestaties van het programma er eveneens mee op vooruit. We kunnen onder meer de mate waarin F1GP het scherm ververst met het utility aanpassen. Met zo'n hogere 'frame rate' loopt het programma op snellere Amiga's een stuk soepeler. Ook de auto's en hun besturing laten zich met het programma moderniseren; het aantal pk's van ons digitale scheurijzer wordt bijvoorbeeld vrijwel volledig instelbaar. Tijdens en na de race kunnen we met behulp van F1GP-Ed bovendien extra informatie krijgen over onze positie en de actuele rondetijden. Versie 3.11 van Roberts' racehulp is shareware en werkt op elke Amiga met één Mb RAM.



MISC

Kevin Thacker uit het Engelse Gloucestershire leverde met **A-CPC** zijn bijdrage aan de toch al indrukwekkend lange lijst van emulators op de Amiga. CPC staat voor Colour Personal Computer; onder die naam bracht de Britse elektronicafabrikant Amstrad in de tachtiger jaren haar eigen 8-bits computersysteem uit. In ons land werd de machine ook wel bekend onder de naam Schneider CPC. Thacker's programma bootst maar liefst drie varianten van deze computer na op de Amiga. Het basismodel, de CPC 464, werkte op basis van een 3 MHz Z80A processor en was voorzien van een cassetterecorder voor de opslag van programmatuur. De 664 beschikte daarnaast over een ingebouwde diskdrive (een luxe in 1985) maar had net als zijn voorganger niet meer dan 64 Kb RAM. Met het laatste model, de 6128, bracht Amstrad het werkgeheugen naar 128 Kb.



De emulator gaat vergezeld van de originele ROM's die het karakter van de CPC-machines bepaalden. Amstrad heeft als een van de weinige computerbouwers het gebruik ervan voor emulatie-doeleinden vrijgegeven. Tijdens het experimenteren met Thacker's 'software-CPC' kunnen we op de achtergrond nog andere programma's draaien; het shareware-pakket maakt keurig gebruik van de multitasking-eigenschappen van de Amiga. Versie 1.11d heeft om te werken minimaal Kickstart 2.0 en één Mb RAM nodig.

GFX

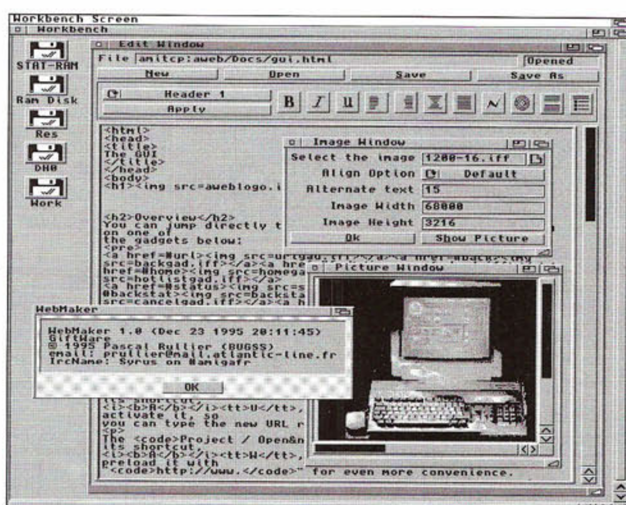
Deze directory bevat op Aminet 10 het opmerkelijke freeware-programma **GfxLab24**. Rodrigo Reyes voorzag de Amiga-gemeenschap hiermee van een gratis (!) beeldbewerkingspakket voor



Kickstart 3.0 of hoger. Het programma kan overweg met 24-bits afbeeldingen en ondersteunt voor de weergave zowel grafische kaarten als de AGA-chipset. Een 'virtual memory'-optie (waarbij de harddisk als pseudo-RAM wordt gebruikt) stelt GfxLab24 ook op machines met weinig geheugen in staat om met grote bestanden te werken. Een Memory Management Unit in of bij de processor hebben we er niet voor nodig.

Het programma kan met diverse bestandsformaten overweg. GfxLab24 herkent onder meer IFF HAM8, IFF24-, JPEG-, Targa- en PNG-files. Met eventueel aanwezige datatypes houdt de software bij het laden eveneens rekening.

Wegschrijven kunnen we de bestanden onder meer in de formaten GIF, JPEG, IFF24, Targa en PCX. Voor het weergeven van de plaatjes ondersteunt het programma naast de gewone Amiga-schermmodi ook de AGA-chipset (inclusief HAM8).



Het freeware-pakket beschikt in versie 1.7.2 over een heel scala aan mogelijkheden voor beeldbewerking en -manipulatie. Net als in commerciële programma's als ImageFX en ADPro stelt Reyes' vrij verspreidbare werkstukje de Amiga-bezitter in staat om functies te gebruiken als blur, emboss, mask, rotate, whirl, disperse, mosaic, scale, crop, balance, quantize en edge detect. Een instelbare 'convolve'-optie met tientallen extra beeldvervormers is eveneens aanwezig.

GfxLab24 werkt bij het toepassen van de diverse beeldbewerkers met een 'realtime' weergave. De gebruiker ziet hierbij meteen wat er met het plaatje gebeurt, zonder eerst op de uitkomst te hoeven wachten. Via een ingebouwde ARexx-poort kunnen we de mogelijkheden van het programma nog verder uitbreiden en automatiseren.

TEXT

Programma's voor het opmaken van Internet-pagina's zijn in het Amiga pd-circuit momenteel nog vrij dun gezaaid. In de Text-directory van Aminet 10 vinden we een van de weinige kant-en-klare exemplaren. Het programma heet **Webmaker** en de auteur is Pascal Rullier uit Frankrijk. Gewapend met enige kennis van HTML (de pagina-opmaaktaal voor WWW-pagina's) kunnen we er de tijd voor het opstellen van een eigen 'home page' drastisch mee bekorten. Het programma werkt vrijwel geheel muisgestuurd en maakt het handmatig invoeren van HTML-commando's praktisch overbodig. Zo hoeft de gebruiker voor het vervaardigen van een 'hyperlink' naar een andere pagina slechts het betreffende adres en de paginanaam in te geven. Een muisklik doet vervolgens de rest.

WebMaker ondersteunt in versie 1.0 nog geen wysiwyg-weergave en de documentatie is summier. Wel beschikt de software over diverse opties om de tekst te illustreren en in te delen. Om het invoeren van tekst of plaatjes te vergemakkelijken is het werkvenster bovendien uitgevoerd als AppWindow. WebMaker behoort tot de giftware; het programma werkt onder MUI 3.x op Amiga's met Kickstart 3.0 of hoger.

Ruud Dingemans

Produkt: Aminet 10
Prijs: ƒ 35,-
Inlichtingen: Courbois Software, telefoon: 024-6772546

EXTRA:

DANIEL AMOR'S ONLINE LIBRARY

Met deze cd-rom begeeft Amiga-programmeur en -publicist Danny Amor zich op het literaire pad. Het schijfje bevat ongeveer 450 Megabytes aan teksten op allerlei gebied. Zo troffen we er enkele tientallen boektitels aan uit het Project Gutenberg, een samenwerkingsverband dat tot doel heeft om zoveel mogelijk lecen literatuur in elektronische vorm te verspreiden. De aanwezige verzameling bestaat onder meer uit Dante's **Divina Commedia**, **Walden** van Henry Thoreau en H.G. Wells' **War of the Worlds**.

Daarnaast bevat de compact disc talloze **FAQ's** met veel gestelde vragen over allerlei onderwerpen. De inhoud is zeer gevarieerd; zowel de geschiedenis van de DEC minicomputers als de belangrijkste weetjes over Iron Maiden komen hier aan bod. Wel dragen veel FAQ-bestanden een datumstempel van vóór 1995 en verschenen ze eerder al op cd's als Meeting Pearls II.

Naast deze collecties troffen we op het schijfje onder meer directory's aan met Engelse jokes en Duitse witze, recepten, Star Trek-verhalen, midi-muziekstukken en poëzie. Ook het **World Fact Book** van de Amerikaanse CIA is aanwezig met informatie over zowat elk land ter wereld. Vrijwel alle bestanden staan zowel in HTML- als gearchiveerd LhA-formaat op de disc.

EUROSCENE 2

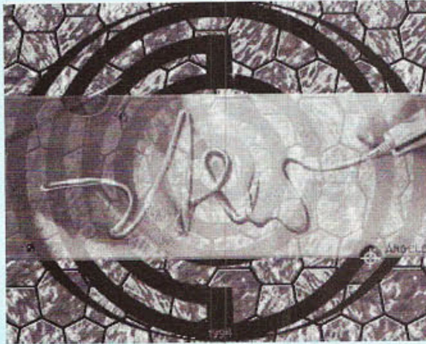
Zoals de naam al aangeeft, is deze cd gewijd aan de Amiga (demo-)scene in Europa. De inhoud bestaat dan ook voornamelijk uit demo's en intro's. Het grootste deel ervan is afkomstig uit de jaargangen '94-'95 en werkt dan ook uitsluitend op de AGA-chipset. Een fikse voorraad Amiga-graphics uit de scene blijkt eveneens aanwezig, geflankeerd door de nodige Megabytes aan Tracker-modules.



De samensteller van het geheel, Almathera Systems uit Engeland, heeft de diverse produkties alfabetisch 'per groep' of 'per artiest' ingedeeld en als LhA- of DMS-bestand op de cd gezet. Om de individuele werkstukjes te kunnen bekijken, moet de gebruiker ze daardoor eerst uitgepakt op een (hard)disk plaatsen. Een twintigtal demo's, waaronder **Deep** van Cncd/Parallax en Alcatraz' **Ilyad**, staat echter wel 'ready-to-run' op de schijf.

Daarnaast heeft Almathera wat Megabytes gereserveerd voor de demoparty's van (met name) 1995. De inzendingen voor de diverse Amiga-competities en

de bijbehorende uitslagen bevinden zich vrijwel compleet in aparte directory's. Een enkele demo staat door deze indeling meerdere malen op de cd.
Liefhebbers van audiovisueel Amiga-spektakel krijgen met Euroscene 2 in totaal ongeveer 620 Mb van hun lievelingskostje voorgeschoteld. Het schijfje bevat tevens enkele extra's om hun bestaan te vergemakkelijken (of om even af te koelen na drie uur glenzmapshading-effecten). We vernoemen hier de **Amiga Demo List** van Jean-Guy Speton, een wereldwijd



overzicht van demo-groepen en hun produkties in AmigaGuide-formaat. Deze database geeft in veel gevallen eveneens aan op welke machines een bepaalde demo werkt. Het totaal aan gegevens in de lijst beslaat bijna anderhalve Megabyte (de 'links' in het AmigaGuide-bestand werkten bij ons overigens niet geheel correct). Daarnaast bevat de cd informatie over het programmeren in 680x0-assembler en het optimaliseren van broncodes.

WORKBENCH ADD-ON
Daniel Amor en Volker Graf stelden deze cd-rom samen voor het Duitse softwarehuis Schatztruhe. Het schijfje is voornamelijk bedoeld als aanvulling op de standaard Workbench. De gebruiker vindt er vooral pd-utility's die het dagelijks Amigaleven makkelijker en plezieriger moeten maken. Het overgrote merendeel daarvan is al eens in de Aminet- of FreshFish-series opgedoken, zoals **Toolmanager**, **LhA** en **SuperDuper**. Nieuwigheden ontbreken vrijwel volledig.
Een deel van de programma's - niet alle, zoals de omslag van het schijfje beweert - staat 'startklaar' op de cd. De makers hebben hier speciale aandacht aan besteed om de gebruiker onnodige harddisk-installaties (en ruimte op de harde schijf) te besparen. Daarnaast krijgen kopers van Workbench Add-on korting op een tiental shareware-programma's van voornamelijk Duitse bodem. We noemen hier het XWindows-systeem **AmiWin**, de Macintosh-emulator **Shapeshifter** en de database-manager **DFA**. De ongeregistreerde versies van deze programma's staan op de disc. Voor Shapeshifter bevindt zich tevens een zogenaamde 'filedisk' vol Macintosh-software op de schijf, inclusief Systeem 7.0.1; handig, maar het valt te betwijfelen of Apple dit 'gebaar' kan waarderen.
Naast utility's bevat het schijfje nog de nodige Megabytes aan fonts, samples, clip art, Tracker-modules en spellen. Het geheel vormt als het ware een afspiegeling van een harddisk vol met pd-materiaal. In totaal beslaat de inhoud van Workbench Add-On ongeveer 632 Mb. Een deel ervan bestaat uit LhA-archieven van de aanwezige programma's, voornamelijk om het gebruik van de cd in bulletin boards te vergemakkelijken.

AGA EXPERIENCE I
Met deze cd-rom begeven SAdENESS PD en de eveneens Britse Amiga-groep NFA zich op het internationale vlak.



Het schijfje bevat voornamelijk (maar niet uitsluitend) AGA-software, 647 Megabyte in totaal. NFA had zich voordien met name gericht op het produceren van diskmagazines en slideshows met rondborstige dames als onderwerp. Delen van dat repertoire bevinden zich tevens op de cd. Verder bestaat een groot deel van de inhoud uiteraard uit AGA-demo's en -utility's. De eerste categorie beslaat meer dan 220 items - waaronder werkjes als Axis' **Picture Book** en **Switchback** van Rebels - en de tweede telt honderden vrij verspreidbare hulpprogramma's. Het grootste deel daarvan verscheen eerder op de diverse Aminet-CD's. Uiteraard is het merendeel alleen geschikt voor of toegesneden op de AGA-chipset, wat ook geldt voor de spellen in de directory Games, zoals **Poom** en **Motorola Invaders**. A1200- of A4000-bezitters vinden daardoor op deze cd ongetwijfeld veel van hun gading.

F1 LICENCEWARE VOLUME ONE
Feitelijk hoort deze cd-rom niet echt thuis in Fish & Chips. Het gaat om 'licenceware', een vorm van low budget software-distributie waarbij advertentie- en distributiekosten zo laag mogelijk worden gehouden. In dit opzicht lijkt het op shareware. Ook daarbij betaalt de gebruiker een relatief gering bedrag voor een programma doordat er geen grote marketing-campagnes en verzendkosten aan te pas komen. Alleen: shareware maakt expliciet gebruik van het wereldwijde pd-circuit; het kopiëren van de software wordt bewust aangemoedigd.
Bij licenceware is dat niet het geval. Dergelijke programmatuur mogen we juist niet kopiëren. Wel blijven de kosten beperkt doordat de auteurs, meestal getalenteerde particulieren, in zee zijn gegaan met een bedrijf dat de distributie voor hen regelt. De programmeurs ontvangen royalties over het aantal verkochte exemplaren. Het licenceware-bedrijf heeft op zijn beurt vrijwel geen last van ontwikkelingskosten voor de software. De klant, als laatste schakel in deze keten, betaalt daardoor uiteindelijk relatief weinig voor relatief goede (shareware-achtige) programmatuur en hoeft zich niet druk te maken over bijkomende registratiebijdragen. Op deze manier heeft licenceware zich de laatste jaren een heel eigen plekje verworven in de Amiga-scene.



Met **F1 Licenceware Volume One** brachten de Britse firma's F1 Licenceware en Active Software hun eerste honderd licenceware-titels voor de Amiga bijeen op één cd. De complete inhoud omvat ongeveer 190 Mb. Een groot deel ervan bestaat uit spellen, educatief materiaal en - in iets mindere mate - utility's. Tot de laatste categorie behoren onder meer het beeldbewerkingspakket **Blackboard** en de titelgenerator **Tele-Title II**. Verder bevat de cd onder meer mini-cursussen voor de programmeertalen C en AMOS en enkele tientallen Tracker-modules.
De meeste titels werken rechtstreeks vanaf de cd en de gebruiker kan ze naar



believen onderbreken. Sommige staan in meerdere uitvoeringen op de schijf. Een groot deel ervan is geschreven in AMOS, met name de games. Zo'n beetje alle spelgenres komen in deze categorie aan bod: van adventures tot jump and run-platformspellen, puzzels en shoot-em-ups. Het totale aanbod omvat ongeveer 35 complete games. Aanwezig zijn onder meer het platformspel **Erik**, de grafische adventures **Legions of Dawn** en **Relics of Deldroneye**, het Populous-achtige **Fortress** en schietspellen als **Operation Firestorm**. Een aantal van deze F1-titels scoorde vorig jaar hoog in de kolommen van tijdschriften als Amiga Format. Samen met de uit te keren royalties verklaart dit de relatief hoge prijs van de cd, die voor ƒ 99,- over de toonbank gaat. Volgens de samenstellers is het schijfje geschikt voor gebruik met elke Amiga onder Kickstart 2.0 of hoger.

Produktinformatie
- Euroscene 2: ƒ 39,-
- Online Library: ƒ 59,-
- Workbench Add-On: ƒ 49,-
- F1 Licenceware 1: ƒ 99,-

Inlichtingen: Courbois Software, telefoon: 024-6772546

- AGA Experience 1: ƒ 50,-

Inlichtingen: SAdENESS (E), telefoon: 0044-1263-722169



HET AMIGA MAGAZINE PROMOTIETEAM KOMT DEZE KEER IN...

Het Amiga Magazine Promotieteam bestaat al sinds 1989 en is het ontmoeten meer dan waard. Onze hoofdredacteur heeft het met zorg samengesteld uit duizenden kandidaten. Nee, we hebben het niet over ranke dames in fel gekleurde outfits. Amiga Magazine spettert met echte Amiga-specialisten als John Beek, Joost Brugman, Ruud Dingemans, Siem de Jong, Paul Kolenbrander, Jeroen Oudejans, Lawrence van Rijn, Willem Schaaij, Stefan Siemen, Adriaan Stoffelsz, Marco Tibben en Dick Vermaas.

Deze keer komt het Amiga Magazine Promotieteam in ... (vul uw woonplaats maar op de plaats van de stippeltjes in). Want elke boekhandel van enige importantie houdt wel een plaatsje voor Amiga Magazine vrij, waarin de voorgenoemde coryfeeën u bijpraten over de nieuwste ontwikkelingen op Amiga-gebied. En nu het goede nieuws: het promotieteam doet ook huisbezoeken! Wanneer u zich nu abonneert, krijgt u het teamverslag elke twee maanden in uw brievenbus. Bovendien geeft een abonnement u toegang tot het Amiga Magazine BBS, waarop u online met diverse teamleden van gedachten kunt wisselen. Of plaatjes van ranke dames in fel gekleurde outfits downloaden, natuurlijk...

Maak ƒ 44,- (blad) of ƒ 89,- (blad+disk)
over naar
postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Voor België:
Maak 880 Bf (blad) of 1780 Bf (blad+disk)
over naar
postgiro 000-1600488-85
t.n.v. Divo
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Nederland
onder vermelding van 'abonnement AM'
Een abonnement bestaat uit zes opeenvolgende bladen.
Geef duidelijk aan welk nummer u als eerste wenst te ontvangen.

ADVERTEERDERSINDEX

OUDE NUMMERS

In verband met onze 'Maak uw collectie compleet'-actie zijn Amiga Magazine 4, 5 en 7 t/m 30 tijdelijk voordelig na te bestellen (zie elders in dit blad). Voor de nummers 31 t/m 38 geldt nog steeds de normale prijs van ƒ 8,50/Bf 170 per stuk. Aangezien de verzendkosten voor losse nummers fors verschillen van het bulktarief dat de KPN voor de normale verzending berekent, vragen we een bijdrage in de portokosten van ƒ 3,-/Bf 60 (1 nummer), ƒ 4,-/Bf 75 (2-3 nummers) of ƒ 5,50/Bf 100 (4 nummers of meer). Gebruik voor uw bestelling één van de gironummers die u elders op deze pagina vindt.

SERVICE DISKETTE AM 39



Diverse onderwerpen uit dit nummer verzamelden we voor u op een schijfje, aangevuld met de meest recente Public Domain software.
Abonnees kunnen deze schijf bij de redactie bestellen.

Maak ƒ 10,- per schijf over naar
postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
Zoetermeer
onder vermelding van de juiste produkten.
Voor België:
Maak 190 Bf per schijf over naar
postgiro 000-1600488-85
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
Zoetermeer
Nederland.
N.B. U kunt ook een diskabonnement nemen. Dan krijgt u blad en tijdschrift voortaan tegelijk in de bus. Belangstelling? Ga snel naar bladzijde 3.

FISH SOFTWARE PER MODEM

De public domain software die we in de rubriek Fish & Chips bespreken, is helaas niet langer op diskette te krijgen. De wereldwijde distributie verloopt immers voortaan via cd'tjes. Maar ook als u geen cd-rom speler heeft, kunt u over de software beschikken. Tenminste, als uw Amiga voorzien is van een modem. Na elke uitgave van Amiga Magazine zorgt de redactie dat de besproken Fish software 'online' staat. Bel met uw modem 079-3618821 en honderden megabytes software staan voor u klaar. Helemaal gratis. Het enige dat we van u verwachten is dat u Amiga Magazine abonnee bent.

Macro Vision

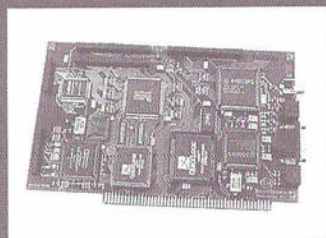
Digital Video Systems

MacroVision
Bennebroekerdijk 187
2136 LX Zwaanshoek
telefoon: 023-5296166
telefax: 023-5470973

Draco Video Computer / VLabMotion MJPEG kaart

De Draco computer van MacroSystem is speciaal ontwikkeld voor Digital-Video toepassingen. Samen met de VLabMotion kaart is het mogelijk om digitaal video te bewerken, te monteren, titels toe te voegen en (3D-)effecten toe te voegen. Tevens is de Draco+VLabMotion geschikt voor het maken en op video zetten van 3D-annimaties. De Draco is voorzien van een snelle grafische kaart met eigen blitter, een FastSCSI-II harddisk-interface en een 4xSpeed CD-ROM drive.





VLabMotion ondersteund composite en YC-video (SVHS/Hi8). Optioneel ook YUV (Betacam) en DV (Digital Video). Indien u meer wilt weten kunt een afspraak maken voor een demonstratie.

VLabMotion (voor A2/3/4000)	2495
Toccata 16 bit audiokaart	745
VLabMotionDirect (voor Draco)	3695
YUV-in, YUV-out, DV-in, DV-out	bel
Draco 040 (68040/25, 5 Mb)	5495
Draco 060 (68060/50, 8 Mb)	7195
DEC Alpha Accelerator (voor Draco)	nnb
Operator Disk I, II	p.s. 80
Operator Disk III (zeer mooi 3D!)	185
MovieShop update	90
Quantum AV harddisken voor video	bel

Audio

Toccata 16 bit audiokaart	745
Maestro Pro Digital I/O audiokaart	1195
Samplitude SMPTE prof. sampl. prog.	640
Samplitude SMPTE update	125
Mignon V3.0 prof. MIDI sequencer	540
Phantom SMPTE interface	450

Amiga computers / toebeh.

Amiga 1200, 2 Mb, Magic software	999
Amiga 1200, 2 Mb, 170 Mb HD, Scala	1299
Amiga 4000T/040, 6 Mb, 1 Gb SCSI	5999
Amiga 4000T/060, 6 Mb, 1 Gb SCSI	6799
Amiga M1438S stereo monitor, 15-38	749
Falcon 040, 0 Mb Accelarator v. A1200	995
WarpEngine 060 Acclerator, RAM, SCSI	nnb
Quantum 540 Mb HD, 2.5", voor A1200	675
Quantum 810 Mb HD, 2.5", voor A1200	900
Quantum 1080 Mb HD, 2.5", v. A1200	1270
(prijzen voor 2.5" HD incl. kabels en inbouw)	
Ariadne Ethernetkaart (ook v. Draco)	495
AmiTCP/IP ethernet software	195
Retina BLT Z3 grafische kaart, 4 Mb	1095
VLab-Par videodigitizer voor A1200	725
VLab-Par-YC videodigitizer voor A1200	845
VLab-YC videodigitizer intern	745
Nec MultiSpin 6X CDROM, display, SCSI	690

ZIP / JAZ / CDW

ZIP-drive, 100 Mb, SCSI, intern	820
ZIP 100 Mb media	45
JAZ-drive, 1 Gb, SCSI, intern	1645
JAZ-drive, 1 Gb, SCSI, extern	1975
JAZ 1 Gb media	nnb
Yamaha CD-recorder, 2X-WRT, intern	2155
Yamaha CD-recorder, 4X-WRT, intern	3130
Yamaha CD-recorder, 2X-WRT, extern	2380
Yamaha CD-recorder, 4X-WRT, extern	3480
YA-CD media (verpakking 5 stuk)	105

Invoer

Wacom ArtPad-II A6-digitizer, inc. soft.	350
Wacom UltraPad A5-digitizer, inc. soft.	815
Wacom UltraPad A4-digitizer, inc. soft.	1170
ScanMaker-E3, 300*600 dpi, 24-bit	820
ScanMaker-E6, 1200*600 dpi, 30-bit	1290
ScanMaker-III, 1200*600 dpi. 36-bit, dia	4110
HP ScanJet 3C, 1200*600, 32 bit	1895
Kodak DC40 camera, 756*504@24-bit	nnb
Kodak DC50 zoom cm, 756*504@24-bit	2345
5 Mb PCMCIA kaart voor DC 50 camera	650

Alle bedragen zijn inclusief 17.5% BTW, prijswijzigingen voorbehouden.

Macro System importeur voor Nederland   iiyama dealer

KCS DUAL HD DRIVE 'DE LUXE'



Voorzien van nieuwe hardware, versie 2.0 software met veel nieuwe funkties en op diverse punten vele malen sneller dan versie 1.0 en last but not least een kompleet nieuw ontwerp behuizing in twee kleuren leverbaar en een 3 standen schakelaar achterop. Werkt op ALLE Amiga computers. De prijs is slechts ***f* 398,-** Incl. 40 pagina's tellende handleiding en 1 jaar garantie + gratis support. (KCS HELPLIJN: 078 146803)

Een kleine greep uit de vele mogelijkheden:

Maximaal 4 Megabyte op 1 diskette. Autoboot optie. Compatible met al uw standaard Amiga en PC diskettes. ONDERSTEUNING VAN DE VOLGENDE DISKETTEFORMATEN: AMIGA DD/HD, MS-Dos-PC DD/HD, ATARI en MACINTOSH (EMPLANT), KCS Compressie DD/HD, KCS Backup DD/HD.

GEAVANCEERDE COMPRESSIE TECHNIEKEN:

Voor DD en HD diskettes EN (!) nu ook voor alle harddisks. Gebruiksvriendelijke software, muisgestuurd. Fastcopy (1 disk in ca. 35 sec.) en Harddisk Backup software. Voor een backup van 40 Mb (ongecomprimeerd) heeft u slechts 10 diskettes nodig!

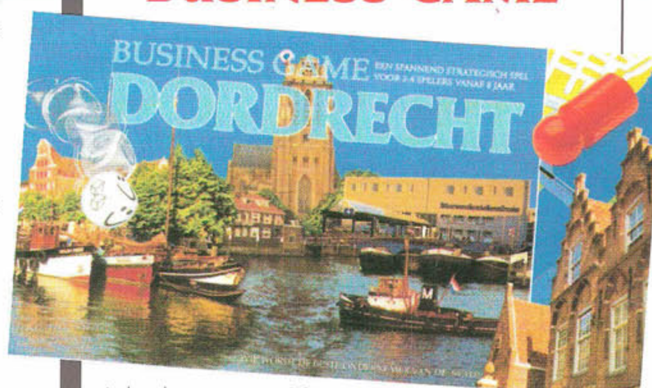
VIRTUELE HARDDISK op maximaal 8 HD DISKETTES:

Heeft u geen harddisk? Dan emuleert u ze toch zelf! U creëert net zoveel harddisks als u maar wilt (voor slechts enkele guldens heeft u al een 32 Megabyte harddisk nagebootst) op een paar diskettes. Wilt u 5 harddisks van maximaal 32 Mb, dan heeft u slechts 5 * 8 HD diskettes nodig.
Is ***f* 398,-** nou goedkoop of niet ?!!!

VYPERFORMAT:

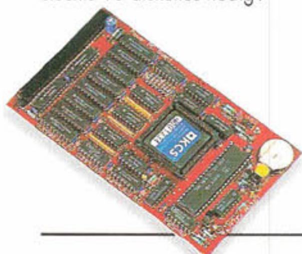
Formatteert in minder dan 3 sec. een CMx disk. Wat Commodore niet gaf, geeft KCS wel vanaf KICKSTART 1.2: Fastfile System, International mode en Directory Cache. Ondersteuning van de meeste diskcopiers: Cyclone (V), Blitz, AMI, Siegfried Copy en Synchro Express. Illegaal kopieren is verboden!

BUSINESS GAME



Iedere koper van een PC Board of DHD drive ontvangt **GRATIS** een uniek spel, zolang de voorraad strekt. BUSINESS GAME DORDRECHT. Met daarin 20 verschillende deelnemende Dordtse bedrijven, waaronder ... KCS!

Deze Business Game uitgave is ook te bestellen voor ***f* 39,95** excl. verzendkosten. Met dit spel kunt u proberen de beste ondernemer van de stad te worden. Een collectors item! Van JUMBO. Ontwerp: Gijs Timmermans b.v.



POWER PC BOARD A500: *f* 99,-

Op is op! Het Power PC Board is alleen nog maar verkrijgbaar voor de Amiga 500 en kost slechts ***f* 99,-** Draai nu de meest bekende MS-DOS programma's op uw Amiga. Vrijwel alle merken harddisks worden ondersteund en een PC partitie op de Amiga harddisk is mogelijk. In combinatie met de DHD drive kunt u PC HD diskettes lezen en schrijven. Voorzien van 1 Meg geheugen en realtime klok. Zowel in Amiga als in PC mode te gebruiken. Als zeer goed beoordeeld in de meeste binnen- en buitenlandse Amigabladen.



Kuipershaven 22
3311 AL Dordrecht
Nederland
Telefoon: 078 310931
Fax: 078 312659

Verkrijgbaar Nederland: Power PC Board is verkrijgbaar bij alle goed gesorteerde computerwinkels.
België: De goed gesorteerde computerwinkels.

Geen dealer in de omgeving? Bel KCS.